

**AÇÃO**

**AGORA, QUINZENAL**

3451-ED. 17-CR\$ 10.800,00

# GAMES

EDITOR  
AZUL

## TURTLES IV

**EXPLOÇÃO DE MOVIMENTOS  
NO SUPER NES**

**CHUCK ROCK (Mega)**  
**O CAMPEÃO DAS  
BARRIGADAS**

**INDIANA JONES  
AND THE FATE OF  
ATLANTIS (PC)**

**SONIC: O TRUQUE  
DAS MIL FACES  
PARA CONSOLE  
JAPONÊS**

## DEBULHAMOS (Mega) TERMINATOR

**CONFIRA**

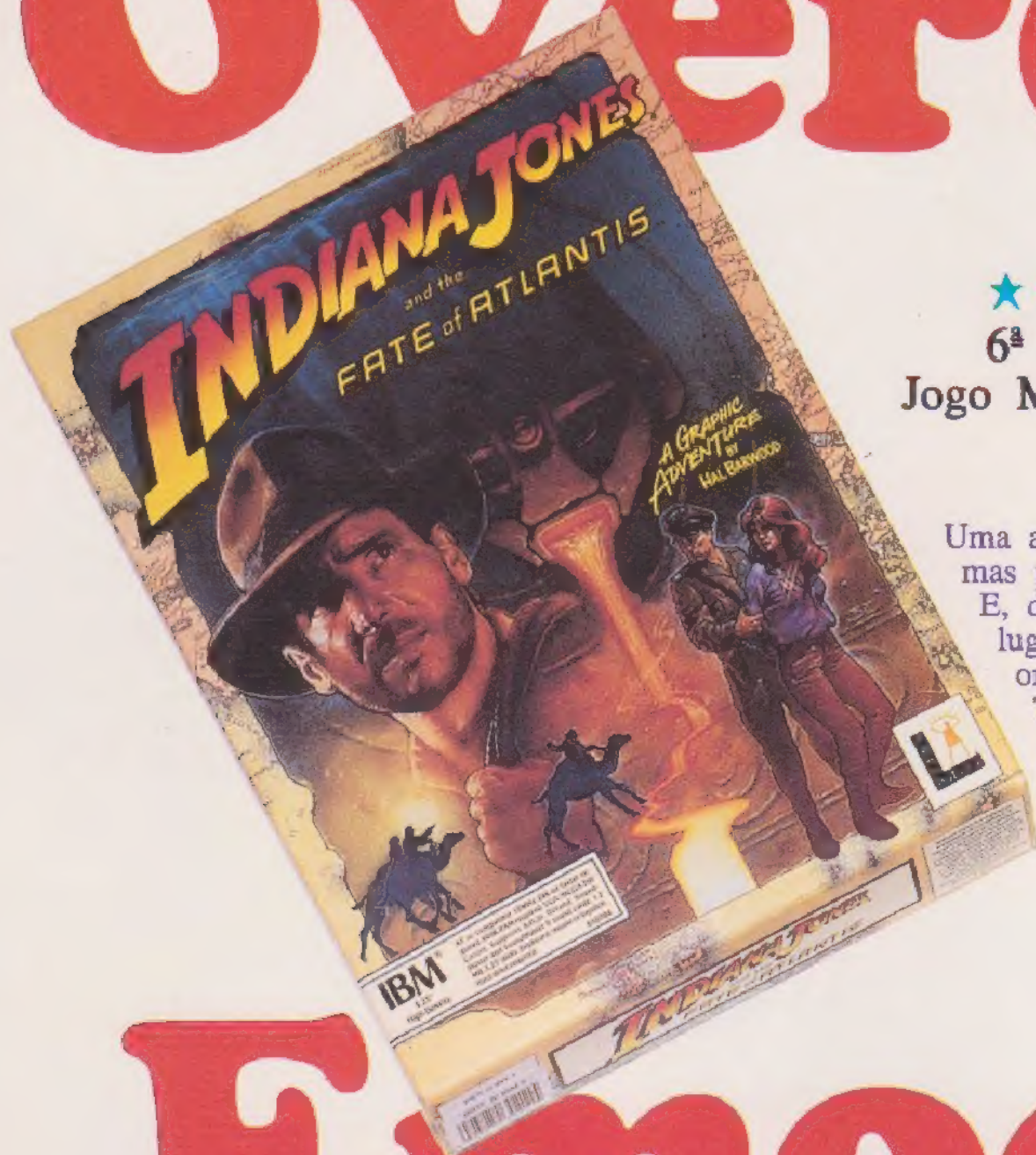
**OS VENCEDORES DO CAMPEONATO**

**JUNTOU, TROCOU**  
JUNTE 4 SELOS E TROQUE POR  
UMA REVISTA

**BÔNUS**  
2  
EDICÃO



# Overdose



★★★★★

6ª Fensoft  
Jogo Mais Vendido

Uma antigüidade, para uns pode ser apenas um peso de papel, mas para Indiana Jones é a chave para uma civilização perdida. E, de novo ele está lutando contra os nazistas, viajando para lugares como Creta, África, pois desta vez o segredo do oricalcum, a fonte de energia de Atlântida, está em jogo. Três modos de explorar mais de 200 locais, em imagens de 256 cores VGA, com técnicas avançadas de animação e escala de personagens, trilha sonora, e muito mais.

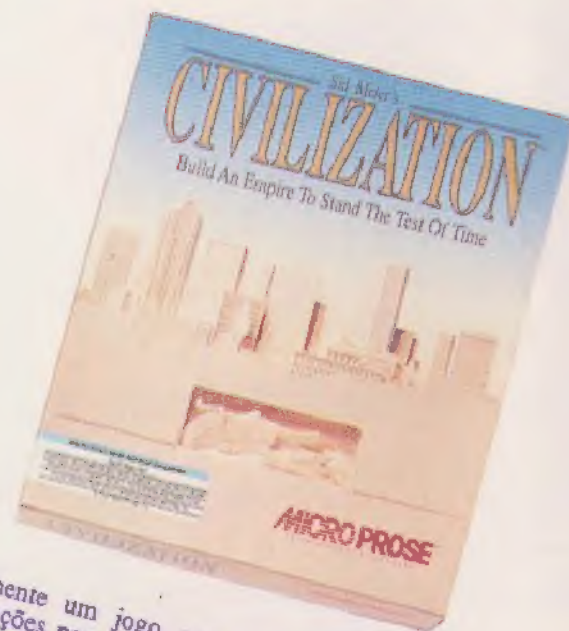
# Emoções de



LeChuck está de volta, e está furioso. Ele quer beber seu sangue como vingança! Derrote LeChuck e ache o Big Whoop, o lendário tesouro pirata, percorrendo locais exóticos, castelos sombrios, conhecendo pessoas estranhas. Tudo isto com imagens VGA e um som de reggae legal.



Estas criaturas têm uma compulsão suicida! Você precisará usar sua inteligência e habilidade, além de muita, muita loucura, para salvá-los nos 100 níveis de dificuldade (no nível 50 você pensará em seu próprio suicídio). Desaconselhado para casados, noivos, namorados, etc.



Finalmente um jogo que está à sua altura. Crie civilizações para durar. Descubra novas tecnologias, construa maravilhas do mundo, determine o destino de seu povo. Vá além de onde Alexandre e Napoleão jamais sonharam ir. Um jogo incomparável, onde você é apenas ... Deus!



Estes são alguns dos 40 jogos que você encontra em uma das revendas autorizadas BraSoft Games

SÃO PAULO (011): Brasoftware 251-1588 - Mr. Byte 531-8246 - Computer Express 533-2326 - Microplus 283-1466 - Só Software 883-6583 - Mesbla Shopping West Plaza - R2-V2 881-0653 -- RIO DE JANEIRO (021): Só Software 552-9442 - Mesbla Barra Shopping -- CURITIBA (041): CWM 242-1999 -- PORTO ALEGRE (051): Digimer 226-4395 -- BELO HORIZONTE (031): R2-V2 224-3774-- BLUMENAU (0473): Big Byte 22-0144



# ENTRE NESSA JOGADA COM

## REVISTA **AÇÃO GAMES**

### VOCÊ SEMPRE SAI GANHANDO!

## PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

Olha só que demais! Agora, cada revista **AÇÃO GAMES** que você comprar vem com um selo de bônus na capa. Recorte e junte quatro selos de quatro edições seguidas e cole-os no cupom abaixo. Aí é só ir até o jornaleiro e trocar o cupom por uma edição de **AÇÃO GAMES**. Você só pode fazer a troca pelas edições do mês de outubro.

Os selos de bônus vão sair ainda nas edições 18 e 19. Não perca esta super-promoção. Em outubro, você vai faturar uma **AÇÃO GAMES** grátis!

**AGORA  
QUINZENAL**

REVISTA  
**AÇÃO  
GAMES** EDITORA  
AZUL

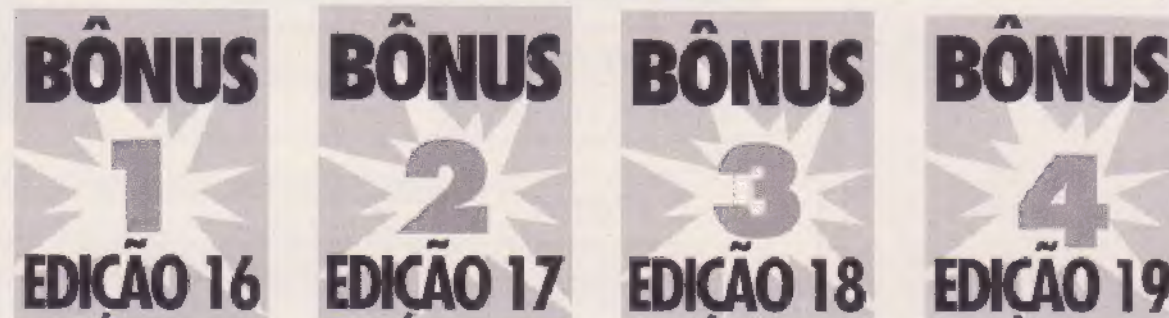
NOME: \_\_\_\_\_ IDADE: \_\_\_\_\_

ENDEREÇO: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ CIDADE: \_\_\_\_\_ ESTADO: \_\_\_\_\_

MARCA DO SEU VIDEOGAME: \_\_\_\_\_

COLE SEUS SELOS AQUI (OBS: CUPOM E SELO XEROCADOS NÃO VALEM)



ESTE CUPOM TOTALMENTE PREENCHIDO, COM SEUS SELOS E DADOS PESSOAIS, DÁ DIREITO A TROCA POR APENAS UMA DAS EDIÇÕES (20 OU 21).

**PROMOÇÃO  
VÁLIDA ATÉ 06/11/92  
IMPORTANTE:  
A TROCA DE CUPONS É  
VÁLIDA SOMENTE PELAS EDIÇÕES  
20 OU 21, EM BANCAS DURANTE  
O MÊS DE OUTUBRO.**

**ATENÇÃO:** O PRAZO DESTA PROMOÇÃO FOI PRORROGADO DE 30/10 PARA 06/11. PORTANTO, COMECE A COLAR OS SEUS SELOS NO CUPOM DESTA EDIÇÃO (INCLUSIVE O 1º SELO - BONUS 1 - QUE SAIU NA CAPA DA EDIÇÃO 16).

NA  
PRÓXIMA  
EDIÇÃO,  
MAIS UM  
BÔNUS  
PARA SUA  
COLEÇÃO





## Turtles IV

As tartarugas estréiam no Super NES mais poderosas do que nunca

20



## Terminator

Chumbo grosso e muita ação neste lançamento radical para Mega

10

## Chuck Rock

O herói desengonçado que distribui barrigadas (Mega)

12



## Os vencedores do campeonato

8

### MEGA DRIVE

Splatterhouse	14
Devilish	14
Test Drive 2: The Duel	15
Dicas	16

### SUPER NES

Super Battletank	18
Krusty's Super Fun House	22
NCAA Basketball	22
Magic Sword	23
Dicas	25

### NINTENDO

Terminator 2	26
Hook	27
Dicas	27

### MASTER SYSTEM

Super Mônaco GP 2	28
Dicas	29

### GAME BOY

Universal Soldier	30
Dicas	30

### GAME GEAR

The Majors Baseball	31
Joe Montana Football	31
Acessório	31
Dicas	31

### PC

Indiana Jones and the Fate of Atlantis	32
Dicas	33

### ARCADES

Terminator 2 - Pinball	34
Captain America	35

#### PILOTOS

Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

SUPER NES



NINTENDO



GAME BOY



MEGA



MASTER



GAME GEAR



PC



ARCADES



Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

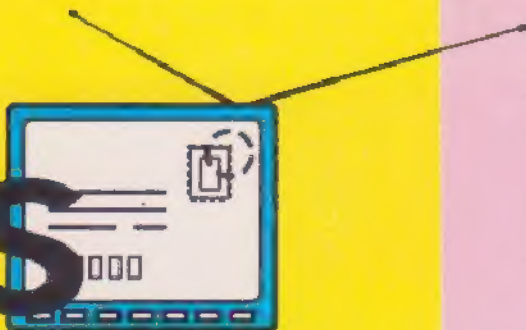


FRACO REGULAR BOM CHOCANTE

<b>CARTAS</b> Os gamemaniacos dão o seu recado	5
<b>SOS</b> Nossos pilotos tiram suas dúvidas	6
<b>AÇÃO GAMES CLUBE</b> Com os classificados mais quentes	36
<b>PRÓXIMA EDIÇÃO</b> Saiba já o que vai rolar daqui a 15 dias	38



# CARTAS



**AGRADOU** Vocês realmente detonaram na última edição. A matéria sobre a Feira de Chicago deixou toda a concorrência pra trás. A matéria do Street Fighter 2 também está radical. Gosto do jeito como vocês escrevem, explicando tudo muito bem. Estão de parabéns.

**DARIUS ROOS**  
São Paulo, SP

Estou escrevendo apenas para dar meus parabéns pela ótima revista.

**EDUARDO M. PERES**  
Ribeirão Preto, SP

Ainda estamos limpando a chuva de confetes que nossos queridos leitores despejaram na redação. Foram vários telefonemas e cartas com elogios à nossa última edição. Obrigado, obrigado. Nossos esforços são para que vocês tenham uma revista cada vez melhor.

**TROCA DE CDs** Na edição 13 vocês explicaram que o CDI da Philips seria compatível com o Super NES. Eu tenho um CD da Philips e gostaria de saber o que aconteceria se eu o acoplassem ao meu Super Famicom.

**RAFAEL F. BORTOLINI**  
Porto Alegre, RS

O CDI da Philips é um aparelho diferente dos Compact Disc Players que as pessoas têm em casa. Enquanto estes só servem para tocar música, o CDI tem a capacidade de "tocar" discos que armazenam jogos. Sacou a diferença? Se você juntar estes dois aparelhos, não vai acontecer nada.

**LIGADÃO** Quantas horas o Mega pode ficar ligado por dia?

**ALEXANDRE ALBUQUERQUE**  
Itajaí, SC

Os consoles de videogame foram desenvolvidos para durar muito tempo, mesmo que fiquem ligados o dia inteiro. Quem não aguenta ficar ligado o dia inteiro é o jogador. Videogame em excesso pode causar problemas na vista, no mínimo.

**MAGIC DRIVE** Como funciona aquele aparelho que copia cartuchos de Mega Drive para disquetes de computador? Como este disquete deve ser usado depois para que possamos jogar o que está gravado nele?

**LUCIANO P. ROSAS**  
São Paulo, SP

Este aparelho de que você fala é o Magic Drive, fabricado em Taiwan. Trata-se de

um acessório acoplável ao Mega Drive através do bocal para os cartuchos. Ele copia os programas dos jogos em disquetes de computador. Depois de gravados, estes disquetes podem ser usados pelo próprio aparelho para fazer "passar" os games. Mas este aparelho tem um problema muito sério: ele é totalmente ilegal. Como já explicamos outras vezes, todo o tipo de pirataria ou cópia de jogos é proibida por lei no mundo inteiro (menos em Taiwan). Enquanto os direitos das empresas que produzem games forem respeitados, elas terão o retorno de seus investimentos no desenvolvimento de jogos. E, assim, poderão fazer coisas cada vez mais chocantes.

**ADAPTADOR** Qual o nome do adaptador que faz os cartuchos de Super NES entrarem no Super Famicom? Como faço para comprá-lo?

**RENATO F. FRANCIOSA**  
Itapira, SP

Anote aí: é o adaptador Tecnogames 2 em 1, vendido pela empresa Tecnofax. Ligue (011) 222-1471 e peça o seu pelo reembolso postal. Em julho, o preço do adaptador era de 73 mil cruzeiros.

**NINTENDO** Quando a Nintendo entrará oficialmente no Brasil? Quando será lançado o Super Game Boy nos EUA?

**JOSÉ DE A. MOREIRA FILHO**  
Belém, PA

A chegada da Nintendo ao Brasil ainda não tem uma data confirmada. A Sharp, que até há algumas semanas era a empresa mais cotada para o negócio, está definitivamente fora do páreo. O que está rolando agora é que as empresas Estrela e Gradiente serão as parceiras da fabricante no país. Assim que as notícias forem oficiais, falaremos mais sobre o assunto. Quanto ao lançamento do Game Boy com tela colorida, também não há qualquer confirmação.

**AÇÃO GAMES**

Seção de **CARTAS**

Av. Nações Unidas, 5777,  
3.º andar - São Paulo, SP

0 5 4 7 9 9 0 0



## OS MAIORES ASTROS DO ROCK

### EM FOTOS ALUCINANTES!



**INCLUINDO**



### O ROCK FALANDO SUA LÍNGUA

REVISTA

**BIZ**

**LETRAS  
TRADUZIDAS**

**NAS BANCAS**



EDITORA  
AZUL





### TOKI GOING APE SPIT (Mega)

Como faço para eliminar o último chefe?

**LEONARDO C. HYPPOLITO**

Rio de Janeiro, RJ

Primeiro, você atira na capa do mago. Depois que ele a perde, mire o coração. O outro problema a que você se refere em sua carta é o famoso tilt.

### CHOPFLITER (Master)

Não consigo passar da terceira fase. O que fazer?

**GUSTAVO C. OLIVEIRA**

Malai, RJ

Experimente voar abaixo da linha do radar. Pelo menos os inimigos terrestres não o acertarão.



### SONIC/ALTERED BEAST/MOONWALKER (Mega)

Tem alguma passagem secreta no Sonic? Como selecionar personagens no Altered Beast? Como obter mais vidas no Moonwalker?

**MILTON G. S. JÚNIOR**

Piranhas, AL

Sonic é lotado de passagens secretas. Faça o seguinte: selecione fases com os comandos ↑, ↓, ←, →, A e Start durante a música da tela de apresentação. Assim você pode fugir bem cada fase. Para a escolha do personagem em Altered Beast, faça A, B, C, ←, ↑ e Start durante a tela de apresentação. No Moonwalker, a única dica disponível é daquelas que envolvem a troca de cartuchos com o aparelho ligado — e, você sabe, este procedimento pode danificar cartucho e console. Se assim mesmo estiver a fim de arriscar, anote aí: pegue um cartucho Space Harrier 2, coloque no console e espere aparecer a tela de apresentação. Em seguida, com o Mega ainda ligado, troque o cartucho pelo Moonwalker. Aperte o Reset e você ganhará a esperada invencibilidade.

### CASTLEVANIA - THE ADVENTURE (Game Boy)

Preciso de uma manha para ganhar mais vidas.

**EDUARDO I. PEDRO**

Cravinhos, SP

Na fase 1, pegue a primeira vela e ela lhe dará uma vida. Fazendo isso, você ganhará outra vida ao pegar a 11.ª vela. Em seguida, mate-se e retorne ao começo do jogo. Repetindo esta operação várias vezes, você vai acumulando vidas.

**PRECISA DE SOCORRO?**

**AÇÃO GAMES**  
 Seção S.O.S GAMES  
 Av. Nações Unidas,  
 5777, 3.º andar - São Paulo, SP

**05479900**

### FINAL FIGHT/F-ZERO (Super NES)

Como passar pelo policial do Final Fight? Também não consigo sair da pista White Land do F-Zero.

**VINÍCIUS M. SOUZA**

Blumenau, SC

Aproxime-se da tela do policial andando bem devagar, até que a barra de energia dele apareça. Com isso, não virá ninguém mais, além do policial, pra brigar com você. Na White Land é preciso colocar o Direcional para baixo durante o salto.



### QUACK SHOT (Mega)

Como passar pelo fantasma que se multiplica?

**FERNANDO GRUBER**

Toledo, PR

O fantasma se multiplica logo após fazer aquela cara de safado. Espere que ele volte ao normal e pule rapidamente para a plataforma mais alta, com a ajuda dos desentupidores de pia.

### FINAL FIGHT (Arcades)

Qual é o comando para dar joelhadas? Como se faz para passar pelo primeiro inimigo?

**LUCIANO GORGOGNONI**

Uberlândia, MG

Você tem de grudar no cara, apertar o botão de socos, e o golpe que vai sair é a joelhada. Aliás, este é o golpe mais eficiente contra o referido inimigo.

# DIMENSÃO games

- LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS
- CONSOLES E ACESSÓRIOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- REVISTAS NACIONAIS E IMPORTADAS
- RPG (ROLE PLAYING GAMES)
- FRANCHISING - TEL.: (011) 295.5755



MATRIZ: RUA VITORIO RAMALHO, 86 - TEL.: (011) 295.5755 - SÃO PAULO

#### PENHA:

RUA MAJOR ANGELO ZANCHI, 521 - TEL.: (011) 293.5214

#### MOEMA:

RUA GRAUNA, 208 - TEL.: (011) 533.7411

#### ACLIMAÇÃO:

AV. ACLIMAÇÃO, 774 - TEL.: (011) 277.7334

#### SANTO ANDRÉ:

RUA PADRE MANOEL DA NÓBREGA, 236 - TEL.: (011) 449.2135

#### SANTO AMARO:

AV. NOSSA SENHORA DO SABARÁ, 722 - TEL.: (011) 523.4159

#### VILA MARIANA:

RUA AFONSO CELSO, 771 - TEL.: (011) 573.8151

#### RIBEIRÃO PIRES:

RUA STELLA BRUNA C. NARDELI, 180 - TEL.: (011) 459.7537

#### SÃO JOSÉ DO RIO PRETO:

RUA SALDANHA MARINHO, 3227 - TEL.: (0172) 33.7630

#### SÃO CARLOS:

RUA PADRE TEIXEIRA, 1981 - TEL.: (0162) 72.4110

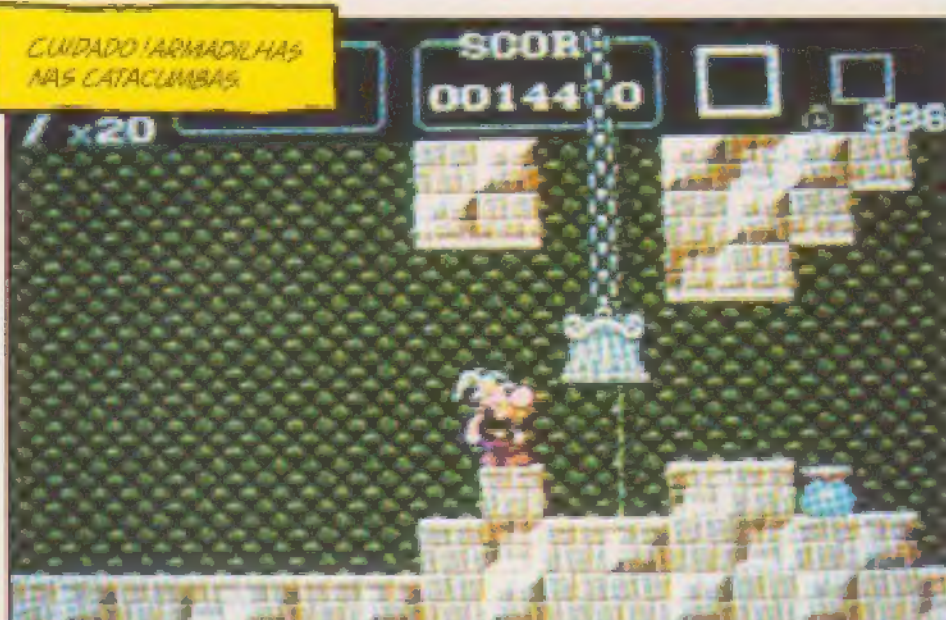
#### BELÉM:

AV. GOVERNADOR JOSÉ MALCHER, 1655 - TEL.: (091) 241.5557



# UM GOSTA DE CARREGAR PEDRA, O OUTRO DE BATER EM SOLDADO. VOCÊ PRECISA LEVÁ-LOS PRA CASA.

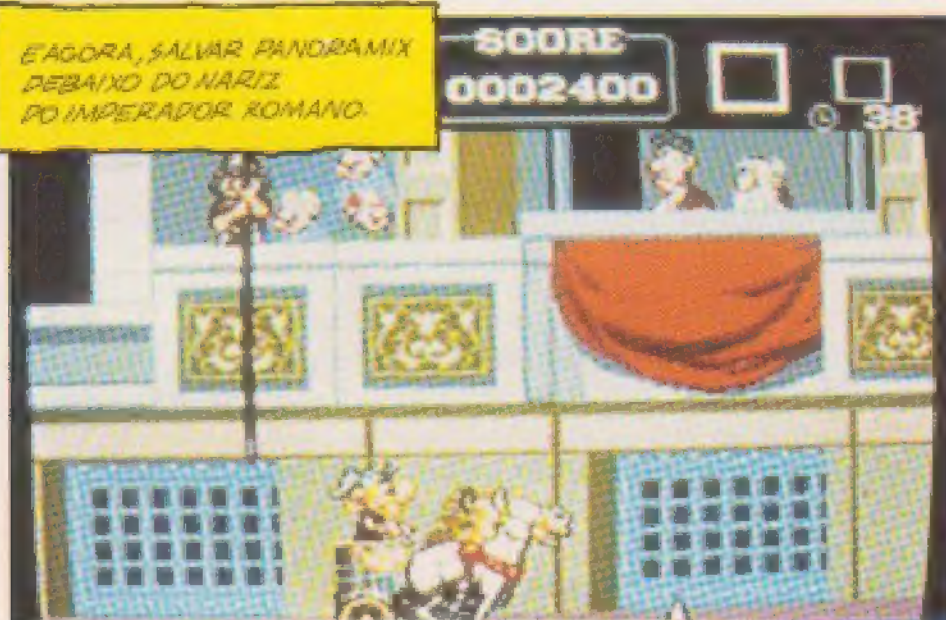
CUIDADO! ARMADILHAS  
NAS CATACUMBAS.



CATAPOW! MENOS UM  
SOLDADO NO CAMINHO.



E AGORA, SALVAR PANORAMIX  
DEBAIXO DO NARIZ  
DO IMPERADOR ROMANO.



FINALMENTE A GRANDE RECOMPENSA:  
UM BANQUETE GAULES DE JAVALI.



CHEGOU O CARTUCHO DO ASTERIX PARA O MASTER SYSTEM. ELES SÃO BÁRBAROS. PARA SER MAIS PRECISO, GAULESES. ELES VÊM DE MAIS DE 2000 ANOS ATRÁS PARA ACABAR COM A VIDA PACATA QUE VOCÊ ESTÁ LEVANDO. ELES SÃO ASTERIX E OBELIX, OS MAIORES HERÓIS DOS QUADRINHOS EUROPEUS. SE VOCÊ NUNCA OUVIU FALAR DELES, PERGUNTE PRO SEU PAI COMO ELES SÃO BONS DE BRIGA. SÓ QUE AGORA ELES PRECISAM DA SUA AJUDA PARA RESGATAR PANORAMIX, O DRUÍDA QUE PREPARA A POÇÃO MÁGICA, SEGREDO DA FORÇA FENOMENAL DOS GAULESES. PARA ISSO ELES TÊM QUE ATRAVESSAR O MUNDO DA ANTIGÜIDADE COM SEUS INCRÍVEIS PERIGOS E CHEGAR A ROMA, ENFRENTANDO OS PODEROSOS SOLDADOS ROMANOS EM CASA. E VOCÊ AINDA ESCOLHE, NO INÍCIO DE CADA NOVA FASE, SE QUER SER ASTERIX OU OBELIX, MUDANDO O CENÁRIO DO JOGO. LEVE ESSES DOIS ENCENQUEIROS PARA CASA. ELES PROMETEM NÃO SE COMPORTAR.



SEGA

Master System®

TECTOY





# O ENCONTRO

**O campeão é  
CLÁUDIO TOMÉ DOS SANTOS,  
um paulista de 16 anos.**

O maior parque de diversões da América Latina — o Playcenter, em São Paulo — ganhou uma atração muito especial nos dias 25 e 26 de julho. Foi a final do 1º Campeonato Brasileiro de Videogame, promovido pela revista AÇÃO GAMES com o apoio da locadora Progames, do Playcenter e da Varig. Depois de uma verdadeira maratona, em que os participantes provaram suas habilidades nos quatro sistemas — Super NES, Nintendo, Mega Drive e Master System — chegou-se ao grande campeão: o paulista Cláudio Tomé dos Santos, de 16 anos. Como ganhador do primeiro prêmio, ele faturou uma TV em cores de 29 polegadas e um videogame Super NES. Em segundo lugar ficou Luiz Reginaldo Fleury Curado, 15 anos, de Goiânia, e a terceira colocação foi para Marcelo Almeida Castanheira, 15 anos, de Brasília. O prêmio para o 2º e 3º lugares foi um videogame Super NES.



Os prêmios foram uma TV 29 polegadas e três Super NES

## O primeiro campeonato

Foi a primeira vez que se organizou um campeonato brasileiro de videogames. Lançado em maio, na edição de aniversário da AÇÃO GAMES, o torneio recebeu a participação de pessoas de todo o País. Na primeira etapa, os participantes enviaram cartas com seu melhor recorde para os jogos *F-Zero*/pista Mute City 1, na categoria Super NES; *Truxton*, na categoria Mega Drive; *Space Harrier*, na categoria Master System; e *Bart Simpson vs. Space Mutants*, na categoria Nintendo. Terminado o

prazo para o envio de cartas — dia 6 de julho — os organizadores do concurso definiram os 12 finalistas.



A competição agitou o fim de semana no Playcenter

## Com torcida e tudo

Os participantes da final foram trazidos de avião para São Paulo e hospedados em hotel com todas as despesas pagas. No sábado, eles foram ao Playcenter para treinar nos quatro jogos escolhidos para a final: *Super Adventure Island*, Super NES; *Toki Going Ape Spit*, Mega; *Strider*, Master; e *Monster in My Pocket*, Nintendo. Estes jogos foram escolhidos por terem critérios de pontuação semelhantes, e seus nomes só foram divulgados no momento do treino. O palco da disputa foi montado numa área ao lado do setor de arcades do parque. Uma animada turma de torcedores, incluindo os pais, amigos e parentes dos jogadores, acompanhou a longa disputa ponto a ponto.



Os participantes jogaram em todos os videogames

## Uma verdadeira maratona

Organizados em grupos de quatro participantes, os finalistas se revezaram para jogar 15 minutos em cada videogame. Os pontos obtidos pelos jogadores nesta eliminatória foram somados, classificando Cláudio Tomé dos Santos, Luiz Curado, Renato Prado e Marcelo Castanheira.

## De virada

Na última e decisiva bateria, os quatro finalistas afiaram os dedos e jogaram mais 10 minutos em cada videogame. Era tudo ou nada, e os garotos jogaram ainda melhor que na rodada anterior. E, numa virada emocionante, Cláudio Tomé — justamente o lanterninha do grupo — arrasou nos jogos de Super NES e Nintendo, garantindo o primeiro lugar. Numa atitude digna dos bons esportistas, todos os demais participantes vibraram com a vitória de Cláudio, que daquele dia em diante passou a ser o Primeiro Campeão Brasileiro de Videogame.



## Primeiro lugar:

Cláudio Tomé dos Santos

São Paulo, SP

16 anos

Etapa Classificatória: 1'59"50 (Super NES)

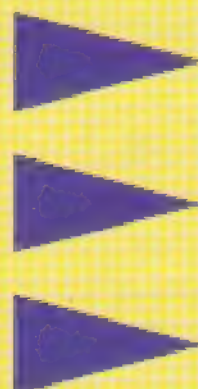
Etapa Eliminatória: 165.590

Finalíssima: 188.295

Quem pensa que Cláudio passou horas martelando o joystick para tornar-se o campeão brasileiro está muito enganado. "Jogava apenas quando tinha chance, numa locadora ou na casa de amigos", diz o campeão. Garoto esforçado, Cláudio teve pouco tempo para treinar — além de estudar, ele ainda trabalha. Mas isso não impediu que ele fizesse bonito na grande final, somando 188.295 pontos na bateria decisiva. Durante todo o tempo, Cláudio foi um jogador quieto e concentrado. Não cantou vitória antes do tempo, nem botou banca. Mostrou uma grande habilidade no manejo dos videogames e acabou recebendo o reconhecimento de todos os outros participantes, que o aplaudiram com entusiasmo. Afinal, quem consegue ser campeão com tão pouco treino só pode ser mesmo fera.



# DOS FERAS



## Segundo lugar

**Luiz Reginaldo Almeida Fleury Curado**  
Goiânia, GO  
15 anos  
Etapa Classificatória: 99.986.080 (Master)  
Etapa Eliminatória: 206.040  
Finalíssima: 183.890

Luiz tem um Mega Drive e um Super NES, mas resolveu concorrer na categoria Master System por achar o jogo mais fácil. "Depois descobri que, se você não acabar logo com o chefe da fase 9, pode ganhar um montão de pontos", ensina. Luiz foi o jogador que mais pontos fez na primeira etapa da final.

## Terceiro lugar

**Marcelo Castanheira**  
Brasília, DF  
15 anos  
Etapa Classificatória: 99.998.150 (Master)  
Etapa Eliminatória: 171.180  
Finalíssima: 168.775

Para Marcelo, o campeonato era a chance de recuperar seu videogame. Há três meses, ladrões invadiram sua casa e levaram seu Mega Drive, junto com outros aparelhos eletrônicos da família. "Emprestei o Master de um amigo e fui à luta". Participou, ganhou e levou um Super NES para casa.



Da esquerda para a direita - 1. Luciano - 2. Sóstenes - 3. José Roberto - 4. Sidney - 5. Renato - 6. Luiz Reginaldo - 7. Cláudio Aguiar - 8. Marcelo - 9. Otaviano - 10. Cláudio Tomé - 11. Sérgio

**4º Renato Carlos do Prado**  
Arujá, SP, 15 anos  
Etapa Classificatória: 1'59"47 (Super NES)  
Etapa Eliminatória: 169.820

**5º Luciano A. Fleury Curado**  
Goiânia, GO, 13 anos  
Etapa Classificatória: 99.999.420 (Master)  
Etapa Eliminatória: 161.795

**6º José Otaviano da Mota Silveira**  
Amaragi, PE, 22 anos  
Etapa Classificatória: 9.145.860 (Nintendo)  
Etapa Eliminatória: 157.635

**7º Sidnei Lima Luna**  
São Paulo, SP, 21 anos  
Etapa Classificatória: 6.534.590 (Mega Drive)  
Etapa Eliminatória: 156.155

**8º Sérgio Natário Coimbra**  
Rio de Janeiro, RJ, 15 anos (Mega Drive)  
Etapa Classificatória: 6.326.410  
Etapa Eliminatória: 148.730

**9º Sóstenes Marinho Oliveira**  
Caruaru, PE, 16 anos  
Etapa Classificatória: 9.999.999 (Nintendo)  
Etapa Eliminatória: 143.550

**10º Cláudio de Souza Aguiar**  
Recife, PE, 13 anos  
Etapa Classificatória: 17.271.850 (Mega Drive)  
Etapa Eliminatória: 139.315

**11º José Roberto Araújo de Assis**  
Sta. Cruz do Capibaribe, PE, 17 anos  
Etapa Classificatória: 9.971.310 (Nintendo)  
Etapa Eliminatória: 125.915

**12º Christian Thomas Krelling**  
São Paulo, SP, 16 anos  
Etapa Classificatória: 1'59"44 (Super NES)  
Etapa Eliminatória: não participou

APOIO:

**PROGAMES**  
"O MUNDO DOS GAMES"

**playcenter**

**VARIG**  
AÇÃO DE TUDO VOCE



# AÇÃO

# TERMINATOR™

Los Angeles, 2029. O SkyNet, supercomputador criado com objetivos de paz, adquire inteligência própria e deflagra uma Guerra Mundial. Esta máquina poderosa criou exterminadores com a missão de destruir por completo a raça humana. Tudo andava bem para os novos "donos do mundo". Até que John Connor decidiu enfrentar os exterminadores.

Sabendo disso, um destes robôs da morte é mandado de volta para 1984. Missão: matar a mãe de John, Sarah. Com isso, John não nasceria e não haveria resistência humana. Se você viu o primeiro filme da série, sabe a história. Se ainda não tiver assistido, corra até a locadora mais próxima e entre no clima.



Preste bem atenção nesse cara. Ele vai infernizá-lo durante todo o jogo

## Defendendo o mundo

Neste superaguardado game da Virgin, você é Kyle Reese. Sua primeira missão é destruir o quartel-general dos exterminadores, o SkyNet Lab. A etapa seguinte rola em Los Angeles, ano de 1984. É na cidade dos anjos que você enfrentará os exterminadores. Mas com um pequeno detalhe...

## Armas do presente

Você não pode transportar as ultramodernas máquinas do futuro para lutar no presente. Ou seja: a sua tarefa torna-se mais

difícil ainda! Enquanto no futuro sua arma é a poderosa Smart Bomb, que detona tudo em volta, em 1984 você tem apenas uma arma de fogo convencional

## Superdesafio

Terminator tem gráficos perfeitos, com algumas imagens digitalizadas. A resposta aos comandos é bem rápida. Mas o game é superdifícil: tem apenas uma vida e nenhum Continue. Você vai penar bastante até conseguir acabar o jogo. Mas aí é que está a graça, não é?

## Fase 1

Los Angeles destruída pelo holocausto, 2029. Sua missão é detonar o laboratório subterrâneo do inimigo e ainda se livrar de perigos que vêm por terra e pelo ar. Você precisa de bombas para destruir as paredes e principalmente para sabotar a tubulação do laboratório. E rapidez para desaparecer antes da explosão final.



Logo no início da tela pague o primeiro item que aparecer. São 3 bombas. Espere um pouco que o item reapareça. Abasteça-se até ficar com 9 bombas



Jogue granadas na parte vermelha desse inimigo, que fica mais ou menos na altura da barriga dele. Não o deixe passar por cima de você, senão ... dança



Coloque a bomba na casa das máquinas, canto direito da tela. Tudo vai ficar vermelho e você terá 45 segundos para sumir e entrar no transportador

**TERMINATOR/Virgin**

Ação 1 Jogador

8 mega

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Sugestão para configuração do joystick

SMART BOMB

ARMA PRINCIPAL

PULO



## POUCAS FASES

O som também é demais ■ ainda inclui ■ música original do filme. Terminator só não é um game nota 10 porque tem apenas 4 fases. Sempre fica aquele gostinho de quero mais. Mas tudo bem. Na tela final surge uma voz cavernosa que diz "I'll be back" (Eu voltarei) . É o início da contagem regressiva para Terminator 2 , que sai daqui a alguns meses. Los Angeles 2029, câmbio desligo.

### Fase 2

Los Angeles, 1984. Você precisa encontrar Sarah Connor no TechNoir Bar antes do Exterminador. Nesta caminhada, procure ir por cima para evitar alguns inimigos. Mas cuidado: os guardas pipocam na tela e não morrem.



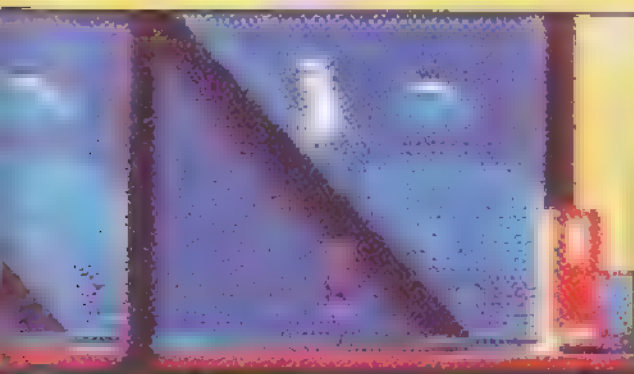
Se o seu life estiver baixo, acerte os policiais várias vezes. Pegue o extintor para recarregar as energias e preservar sua preciosa (e única) vida



Adivinha quem chegou? O próprio Exterminador-mor! Derrube-o três vezes antes de passar por ele, senão um abraço. Não se anime, ele voltará...

### Fase 3

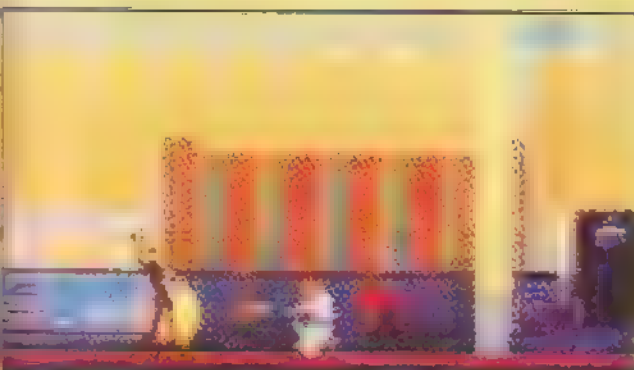
Você está sem Sarah e, ainda por cima, preso no departamento de polícia de Los Angeles. Além de localizá-la e escapar dos ataques inimigos, você tem de achar a saída desta imensa cadeia! Mas fique frio. Só há um caminho a seguir.



Não fique marcando nas escadas. Isso o torna muito vulnerável aos tiros inimigos. Seja rápido

### Fase 4

O cenário impressiona: uma fábrica destruída e abandonada. É lá sua batalha final. Só há um inimigo, mas ele vale por milhares. É o Exterminador já sem pele. Primeiro, atire várias vezes até que ele fique rastejando. E quando parecer que está tudo terminado é que começa o verdadeiro desafio. Veja a foto para sacar o que fazer.



Arnie está de volta! Mas desta vez com escolta policial. O esquema é o mesmo: derrubá-lo três vezes. Mas não deixe policiais por perto, senão você será obrigado a enfrentar ambos!



Encaminhe o Exterminador para o canto direito da tela. Não tente pulá-lo nem atirar nele. É inútil! Bem no final da tela há uma prensa, que é o destino final do temido exterminador.



I'LL  
BE  
BACK



# AÇÃO

## Longa Caminhada

O gigantesco Chuck (4.20 m. de altura) percorre florestas, cavernas e até um cemitério para recuperar a sua amada. Seus inimigos são incontáveis: alienígenas, pássaros, bolhas, peixes elétricos, esqueletos e muito mais. Para derrotá-los, Chuck pode dar barrigadas, chutes esquisitos e ainda jogar pedras neles. Nada mal para um gorducho gigante!

## Superdesafio em 5 fases

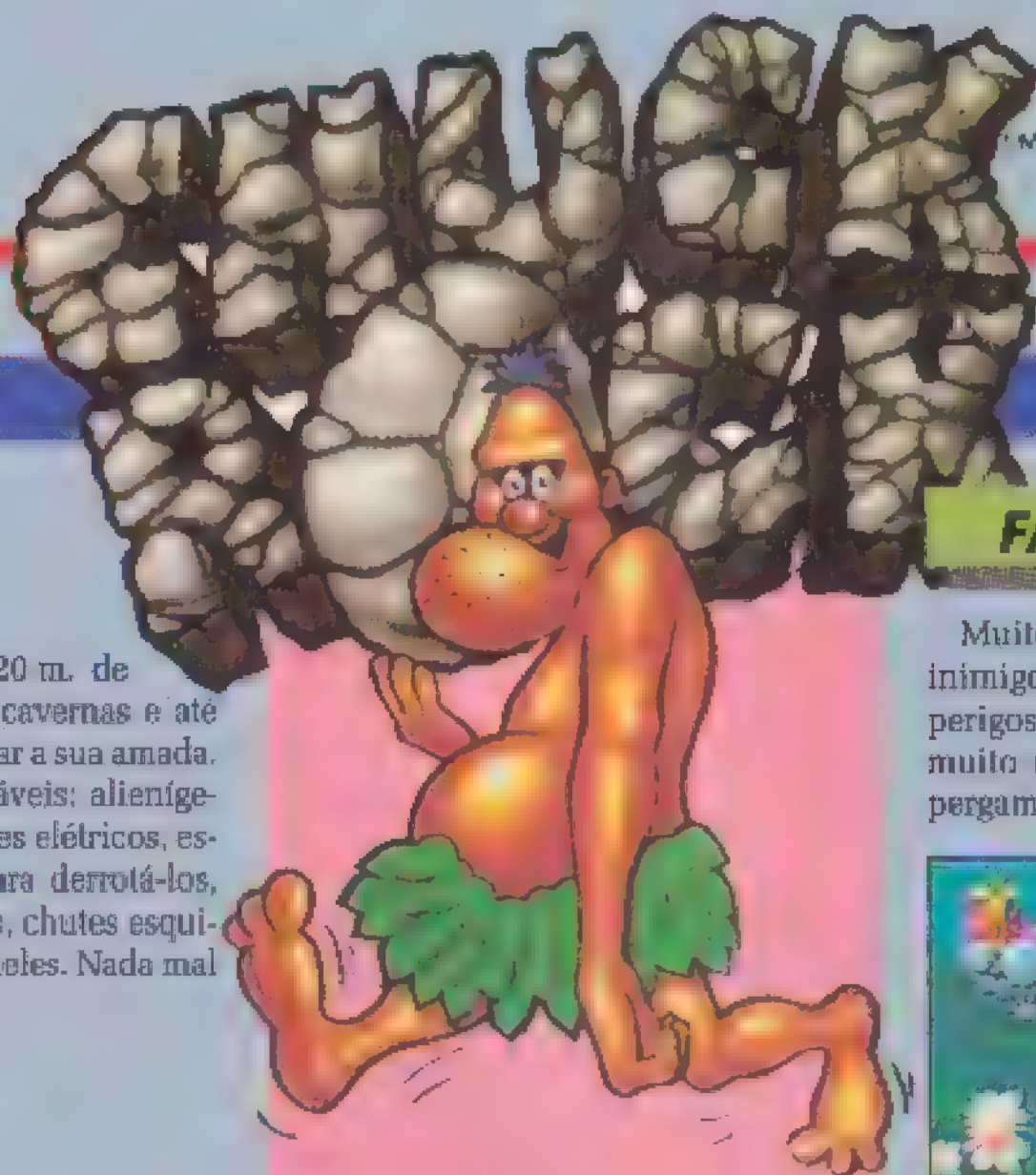
Chuck Rock é um game fantástico: gráficos maravilhosos, som arrebatador e detalhes chocantes. Tudo com uma pitadinha de humor muito bem sacado. Mas é superdifícil. Você começa com 3 vidas e tem direito a apenas 1 Continue. E até pegar as manhas dos controles você vai penar bastante para acabar com seus inimigos.

E nem tente tirar um barato do furioso Chuck! Ele é um autêntico homem das cavernas. Ou seja, você provavelmente veio dele. Agora resta saber quem é mais evoluído: o desengonçado Chuck ou nós, moderninhos! Respostas aqui para a redação.

DÁ BARRIGADAS / JOGA PEDRAS

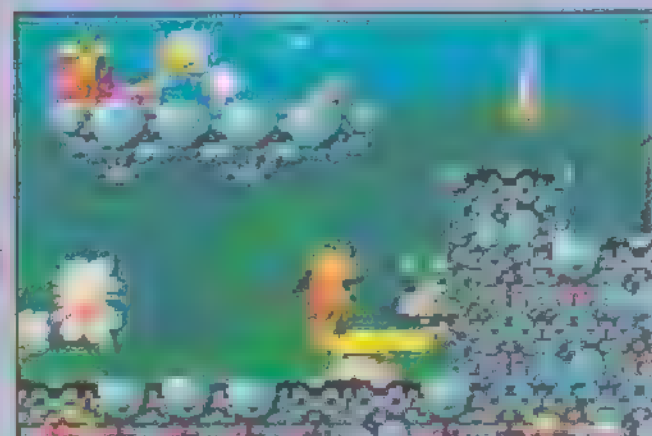


↓ + B = PEGA PEDRAS  
B + C = CHUTE ALTO



## FASE 1 SELVA

Muitos obstáculos, aves traiçoeiras, inimigos destemidos e até espinhos ultraperigosos. Você encontra tudo isso e muito mais na primeira fase deste supergame.



Jogue a pedra no lado direito do jacaré para ganhar uma coroa até a plataforma de cima



Para acabar com o invocado rinoceronte, jogue a pedra nele e volte correndo para a plataforma. Pegue o bloco novamente e repita a operação

## FASE 2 GRUTA

Cuidado para não ficar deslumbrado com os gráficos e perder várias vidas. Chuck entrou em uma gruta e os perigos estão por toda parte. Prepare-se!



*Ophelia, mulher do desengonçado Chuck, estava lavando roupa numa manhã ensolarada. Tudo parecia normal, até que o maligno Gary Gritter chegou para acabar com a paz. Velho admirador de Ophelia, ele rapta a mulher de Chuck, que dorme feito um anjo. Pobre Chuck! Acorda sem mulher e SEM ROUPA! Desesperado, ele descola algumas folhas para cobrir seu corpo e vai atrás de Ophelia.*

O tigre feroz assusta, não é? Livre-se dele ficando parado do lado esquerdo da plataforma dando barrigadas sem parar

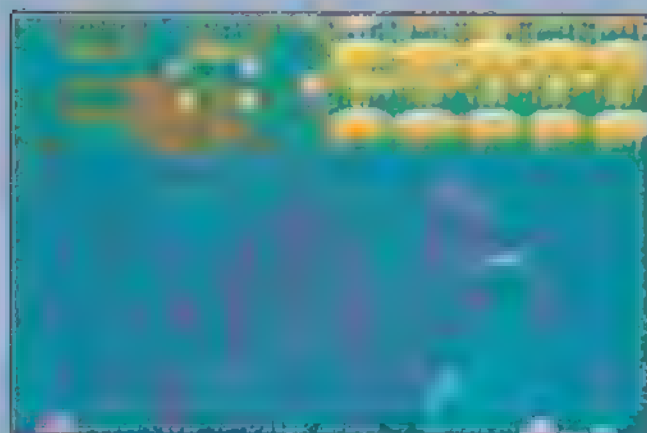


# VOCÊ GANHA UMA VIDA A CADA 100 000 PONTOS. MOLEZA, NÃO?



## FASE 3 MAR

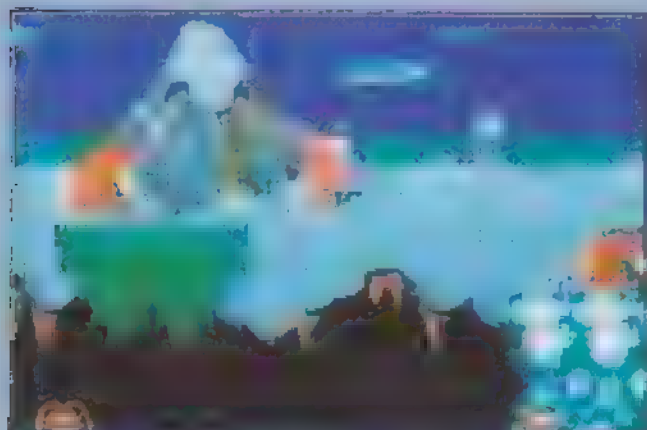
Por essa você não esperava! Chuck sabe nadar. Mas tome cuidado: se ele ficar muito tempo debaixo d'água, um abraço. Controle o nível de oxigênio pelo rosto que aparece no canto direito da tela. Quando ele ficar azul, vá tomar um ar.



Um dinossauro aquático? Isso mesmo. Para acabar com ele, fique dando chutes altos bem na cara do bicho. Mas cuidado para não se afogar, hein!

## FASE 4 GELEIRA

Com tanta neve por perto, Chuck não sente frio. Mas escorrega patas. Então, cuidado para não deslizar bem nos seus inimigos. Fique ligado em uma criatura verdinha. Ela é oval e solta espirros. Fuja, senão você dança.



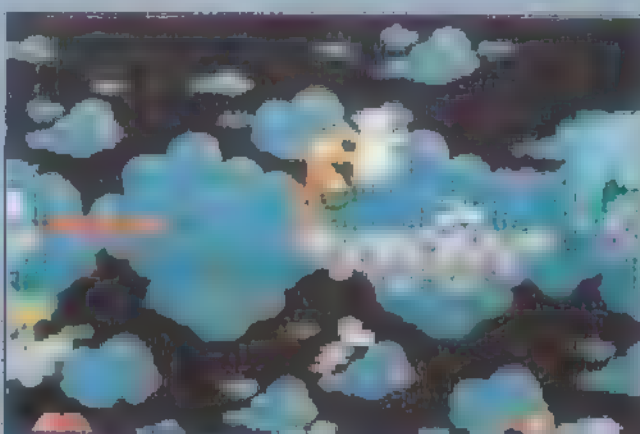
Dê uma barrigada nos chifres dos mamutes. Você corre o risco de saltar para a plataforma de cima ou ser lançado para bem longe.



O chelão também é um mamute. Dê barrigadas nos seus chifres para acabar com a sua festa. Mas, cuidado com seus ataques laterais!

## FASE 5 CEMITÉRIO

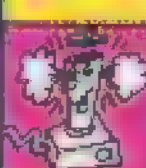
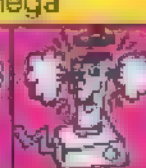
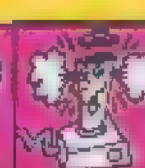
Quando você achava que já tinha pintado de tudo, eis que você entra nas entranhas de um dinossauro. E enfrenta esqueletos e outras criaturas não menos estranhas. A sensação é demais! É o desafio também.



Essa criatura pode ser um anjo ou um diabo. Acerte-a uma vez. Se for anjo, irá direto para o céu. Mas, se for diabo, você terá de acertá-la mais uma vez.



Um dinossauro monstruoso que sabe até malar boxe! E mole ou quer mais? Nem tente acertar sua cabeça ou mesmo a barriga. Seu ponto vulnerável está mais embaixo: as pernas. Pau nelas!

CHUCK ROCK/Virgin			
Ação	1 Jogador		
8 mega			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Pegue todas as pedras. Elas são úteis para atacar, mas também ideais para evitar perigos que vêm de cima.



Chuck é muito vulnerável. Portanto, não deixe escapar nenhum coração. Eles aumentam o seu life e garantem a energia do nosso herói.

MEGA





# AÇÃO/PINBALL/SIMULADOR

## SPLATTERHOUSE 2

Quem curte um terrorzinho vai se amarrar neste game. Caveiras de todos os tamanhos e cenários macabros garantem a diversão. São oito fases curtas, nas quais você deve procurar itens especiais que ajudam, e muito, a destruir os inimigos. Em cada fase rola um item: do remo disfarçado nas brumas ao rifle poderoso escondido embaixo de um alce.

Os chefes não são moleza! Geralmente você tem de acabar com mais que um subchefe até chegar ao grande chefe da fase. E existem surpresas no game todo: de um mago que joga poções incandescentes para destruí-lo a fantasmas que não o atingem (apenas invertem os comandos do Direcional).

### Detalhes

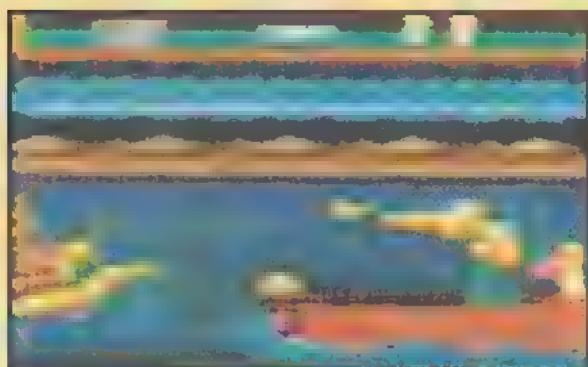
A história é previsível: uma menina foi raptada e você foi incumbido de resgatá-la. O que prende a atenção no game são os detalhes. Fique ligado nos efeitos visuais supercriativos e no humor um tanto duvidoso do jogo.

Splatterhouse 2 é uma versão melhorada do jogo para PC Engine lançado em 1988. Nesta versão para Mega, os gráficos são melhores e há mais fases.

*Na fase 4 pegue o remo que está disfarçado no chão. Ele será útil para acabar com os inimigos que pinlam depois*



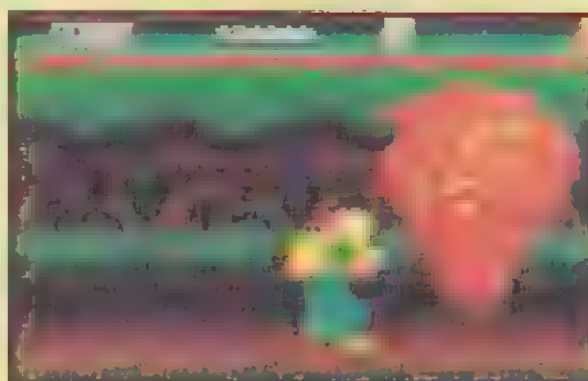
*Na fase 5, bem embaixo do primeiro alce, existe um rifle. Coloque o Direcional para cima para pegá-lo. Ele é superimportante*



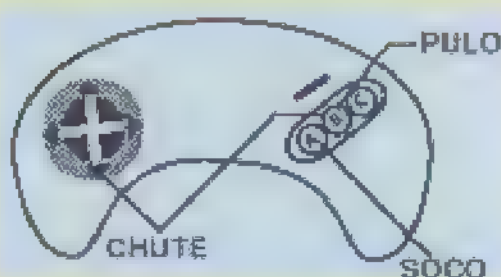
*Para se livrar do polvo da última fase, soque os espinhos que ele joga. Pegue-os do chão e jogue-os de volta*

**VOCE ACREDITA EM MORTOS-VIVOS? TOME CUIDADO COM AS MUMIAS DA FASE 5. PARA ACABAR COM ELAS, VOCÊ PRECISA ACERTA-LAS TRÊS VEZES**

**O BELO PRECIPÍCIO DA FASE 7 PARECE IMPOSSÍVEL, NÃO É? FIQUE FRIO: BASTA DECORAR A SEQUÊNCIA EM QUE OS INIMIGOS PINTAM**



*Para acabar com o último chefe, dê socos nas cabeças e voadoras na criatura gigantesca. Quando ela diminuir, vá para cima e seja rápido, muito rápido*



### SPLATTERHOUSE 2/Namco

Aventura	1 Jogador
8 Mega	
GRÁFICO	SOM
DESAFIO	DIVERSÃO

## DEVILISH

Antes de mais nada, Devilish é um game diferente. Mistura pinball com ação e um pouco de estratégia. E exige um bom domínio do joystick. Desta saída surge um game muito interessante, legal e divertido.

São cinco telas, nas quais você tem de controlar uma bolinha com dois bastões. Quando joga sozinho, o único bastão que pode controlar é o de cima. Mas se resolver encarar o desafio com um amigo, o primeiro jogador controla o bastão de cima e o segundo o de baixo. Vale a pena. É superlegal juntar amigos para ser o mais rápido possível.

### Tempo e rapidez

A grande sacada do jogo é ser rápido, pois seu tempo é limitado. Não adianta nada destruir tudo que pinta na tela se isto custa preciosos segundos. Então, para se dar bem em Devilish, o lance é não se preocupar com itens e ir direto atrás dos chetes.

Para facilitar a sua tarefa, existe um menu de opções, no qual você pode escolher em que tela jogar e até aumentar o seu número de bolinhas. Então, nada de marcar! Reforce o seu arsenal e mande ver.

## AS FASES

- 1 GRAVE YARD
- 2 CLOCK TOWER
- 3 WATERFALLS
- 4 AIR PASSAGE
- 5 SEA SIDE

*Is tenta pular o seu bastão para de cima da tela. Assim você antecipa e não perde tempo com rebatidas desnecessárias. Quando não souber para onde ir, procure a seta vermelha. Ela mostra*



AUMENTA A VELOCIDADE DA BOLINHA



MOVIMENTA OS BASTÕES

BASTÕES VERTICAIS

## TEST DRIVE 2: THE DUEL

Depois de fazer a cabeça da moçada fanática por computadores, chegou a vez de Test Drive 2: The Duel detonar no console da Sega. O game é perfeito para fazer na tela tudo aquilo que você gostaria de fazer nas ruas mas não tem nem coragem nem habilidade para executar.

São três pistas e três carros diferentes para você escolher. O carro preto é o Lamborghini Diablo; o vermelho, uma maravilhosa Ferrari F-40 e o branco, um Porsche 959. Todas as pistas apresentam dificuldades semelhantes. Para começar, escolha o câmbio automático "novato" e a pista do meio.

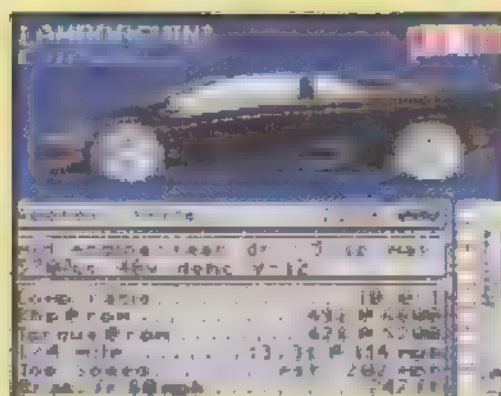
### Painéis reais

Se você for bom observador, vai sacar que os painéis de cada carro são diferentes. É que eles são imitações quase perfeitas dos painéis originais. Então, quando você for comprar uma dessas máquinas, já saberá como é o painel. Legal, né?

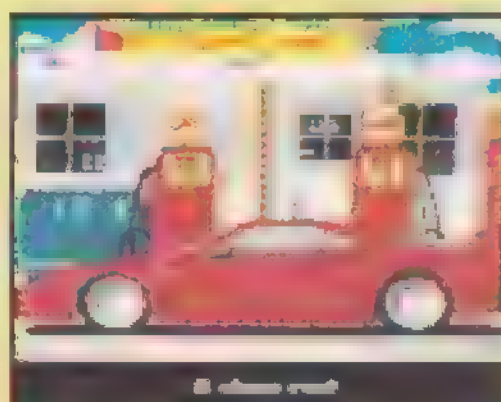
### Amarelinhos na pista?

Você compete com o computador ou contra o relógio. As adversidades vão além de tartarugas motorizadas andando na sua frente. A polícia também está lá. Prontinha para dar uma de DSV e detonar nas multas.

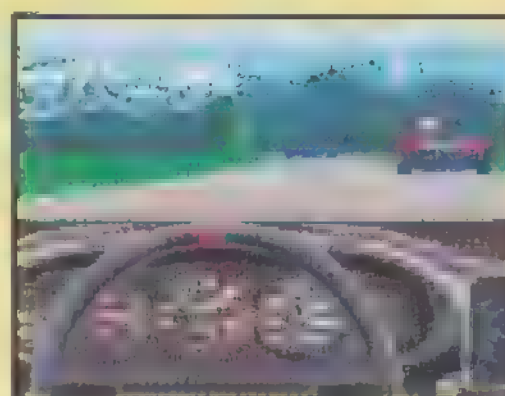
A novidade do cartucho é a visão que você tem da pista. Dá para se sentir rodando em qualquer estrada. Desde que não seja brasileira, porque os buracos não ajudam...



O Diablo é o melhor carro. Tem maior estabilidade e maior velocidade final. Seu arranque não é o melhor, mas no geral ainda é a melhor opção.



Ao completar o percurso, você será obrigado a parar para saber o seu desempenho. Breque forte, senão você dança e perde um tempo.



Quando você sacar que vai bater, não se intimide. Saia da pista para desviar de todo mundo. Mas cuidado para não bater nas árvores, O.K.?



## TEST DRIVE THE DUEL2/Ballistic

Simulador 1 Jogador

A Mega



A sensibilidade do jogo é tão grande que cada carro tem um peso diferente. O mais leve é o Diablo e o mais pesado o Porsche.

Tente não bater. Além de perder uma vida, você recebe uma penalidade de 20 segundos.

# MEGA



### DEVILISH/Sage's Creation

Pinball Jogadores



Para o caminho certo, os botões A e B tornam o bastão vertical. Mas fique esperto! Ele só rebate para um dos dois lados. Não pegue a caixa marcada com um X. Ela inutiliza o bastão de cima.

A polícia está por toda a parte. Quando você for ultrapassado por ela, pare. Senão você perde uma vida. Caso contrário, nem ligue para as sirenes de seus carros.



# DICAS

## SONIC

UFA! Até que enfim! Você que tem um Mega japonês pode parar de reclamar. Chegou a hora de comemorar, porque finalmente descolamos a dica para o Edit Mode. Se você ficou frustrado quando a gente publicou na edição 8 uma superdica para o Sonic que só funciona para os consoles americano e brasileiro, preste atenção.

Para o herói máximo da Sega virar pedra, mola, argola e outras loucuras, faça o seguinte:

Na tela de apresentação, quando o Sonic estiver balançando as mãos, aperte A, B e C ao mesmo tempo até o herói aparecer. Daí é só apertar ↑, C, ↓, C, ←, C, → e finalmente A, B, C e Start ao mesmo tempo. Prontinho! Agora é só escolher com qual Sonic você prefere jogar.

## TURRICAN

Talvez você não tenha se ligado na superdica que demos na edição 15. Com ela você fica invencível, consegue tempo e vidas à vontade; em suma: o que quiser.

# RELEMBRANDO

Logo no primeiro menu, vá até a saída (EXIT). Daí coloque o Direcional para baixo e aperte os botões A e B na seguinte ordem: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A e A. Daí é só escolher o que quiser.

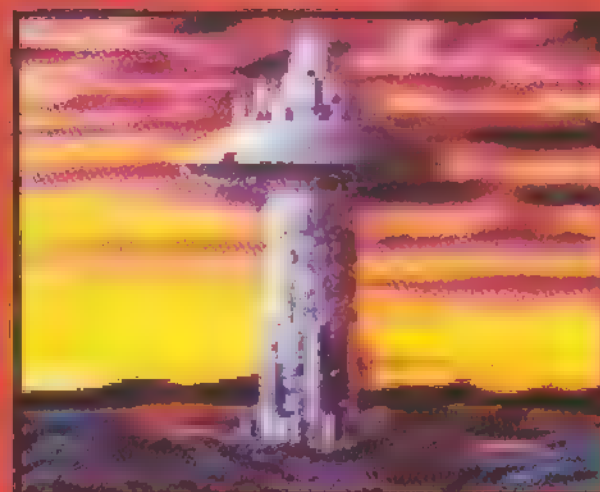
## ÚLTIMA FASE

Há um labirinto de blocos pra lá de complicado antes de chegar ao chefe. Use sua arma a laser e vá para a esquerda e depois para baixo. Depois de uma longa caminhada você vai chegar ao temido ultimo chefe.

## CHEFÃO FINAL



Ele é um monstro incrível. Enorme e destruidor. A única arma capaz de acabar com ele é a pistola laser. Faça bom proveito de sua invencibilidade para chegar ao final do game e ver o lindo final.



Mas é lindo mesmo. Saque só! Fogos de artifício iluminando a bela torre. Parabéns ao grande jogador que encarou o desafio e foi até o final. Mas a dica ajudou um pouco, né?

## ELEMENTAL MASTER

Tela de opções - Que tal desbloquear mais uma série de opções? Basta na tela de abertura aperte A e Start. E novas alternativas surgirão.

## JOHN MADDEN '92

Passwords - Tente estes códigos para aumentar a sua diversão neste supergame de futebol americano: BCH7DK8J, D6TYFG9Y, C99KHCDY, BFOTCDGJ, BGRW5HPM, BHGZZLYR.

## F-22 INTERCEPTOR

Password - Digite este código para receber uma mensagem especial ao aterrissar: GTCAV00.

## TWO CRUDE DUDES

Vida extra - Saca a fase de bonus quando você tem de detonar as máquinas de refrigerante. Mas não acerte a tal máquina nenhuma vez. Surpresa: você ganha uma vida para enfrentá-la depois que assolam Nova Iorque.

## DEVIL CRASH

Bolas - Mais uma pista para você detonar. Para conseguir não só (!?) 33 bolas, mas também 555.500 pontos, digite 0956443333.

## STREETS OF RAGE

Continues extras - quando aparecer o Game Over na tela e você quiser que o mundo acabou, basta esta manha. Aperte ←, ←, B, B, C, C e Start e divirta-se com mais Continues.

## BEAST WRESTLER

Teste de som - Para acessar esta possibilidade de escolha, vá a seguinte na tela de opções, selecione os botões A, B e C e aperte Start. A palavra Test aparecerá no canto inferior esquerdo. Daí é só usar o Direcional para selecionar o som e o botão A para ativá-lo. Se você quiser sair da tela, basta apertar B.



# ORIENTE-SE NO MANGÁ

**O JEITO JAPONÊS DE  
FAZER QUADRINHOS.**



© 1992 - KAZUYA KUDO, RYOICHI IREGAMI/SHOGAKUJIN, INC.



Nas bancas

Pouco texto. Visual radical. Você lê e entende no ato.  
Criativo. Agressivo. Diferente. Pegue o rumo do Oriente com Mangá.  
O quadrinho pra ler de um fôlego só e ficar fissurado.

## **Estréia da série:**

Com poderes paranormais,  
uma garota torna-se o centro  
de uma conspiração, e pode  
virar uma arma atômica  
de dominação mundial.

## **MAI A GAROTA SENSITIVA**

- SÉRIE EM 8 EDIÇÕES QUINZENAIS
- 144 PÁGINAS • FORMATO ORIGINAL
- PRETO E BRANCO



# SUPER BATTLETANK

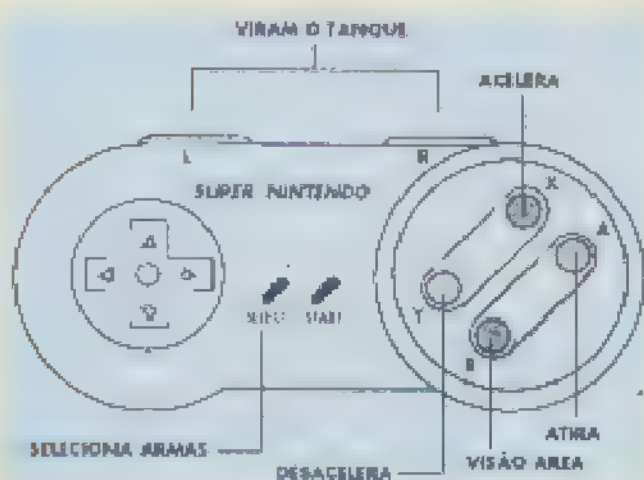
Desde a Segunda Guerra Mundial não se via uma batalha de tanques tão grande como a Operação Tempestade no Deserto. Ela aconteceu há pouco mais de um ano na famosa Guerra do Golfo, detonada por Saddam Hussein. Pois é justamente desta histórica batalha que você vai participar neste jogo, que simula o funcionamento do mais poderoso tanque de guerra da atualidade: o M1A1, de fabricação inglesa. Usado pelos países aliados durante os combates contra o Iraque, o M1A1 é tido como a grande responsável pelo sucesso destas forças nas duras batalhas no deserto do Kuwait e Iraque. Agora, quem vai pilotá-lo é você.

## Trabalhando por quatro

Ao pilotar o M1A1, você estará fazendo o trabalho executado por quatro tripulantes: comandante, motorista, atirador e carregador. Assim, será preciso utilizar todos os botões do seu joystick, exigindo habilidade e rapidez. Manobrar o veículo, selecionar a arma, dirigir a mira e atirar, tudo ao mesmo tempo, não é uma tarefa lá muito simples. Mas uma vez que você pegar a manha, vai divertir-se até.



Use a visão aérea para descolar-se de um ponto a outro. Chegando perto do alvo, mude para a visão da cabine.

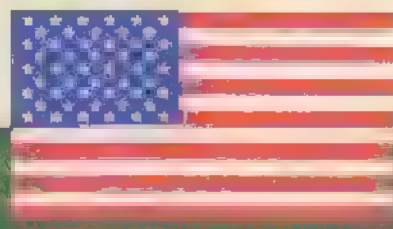


## As missões

Cada fase do jogo corresponde a uma missão. Você só a completa depois de ter eliminado todos os inimigos — tanques, helicópteros, lança-mísseis e tropas. A quantidade de combustível e munição é limitada. Por isso, evite desperdícios. Pontaria certa e uma rota bem planejada são fundamentais.



Sair vivo é o único jeito de terminar uma missão. Se você falhar três vezes, volta para o começo.



A bandeira americana, que aparece na região dos combates, representa o território aliado. Lá você pode reabastecer, recarregar munição e consertar avarias.

## FICHA TÉCNICA DO M1A1



**País de origem** — Inglaterra

**Peso** — 53 toneladas

**Velocidade** — Em estrada, atinge até 72 km/h. No deserto, é capaz de locomover-se a 55 km/h, em média. Com isso, o M1A1 é considerado o tanque mais rápido da atualidade.

**Motor** — Seu motor é uma turbina parecida com a dos helicópteros, fabricada pela empresa americana Avco Lycoming. Utiliza como combustível uma mistura de gasolina, querosene e diesel.

**Autonomia** — À velocidade máxima de 72 km/h, o M1A1 é capaz de andar 450 quilômetros sem necessidade de reabastecer.

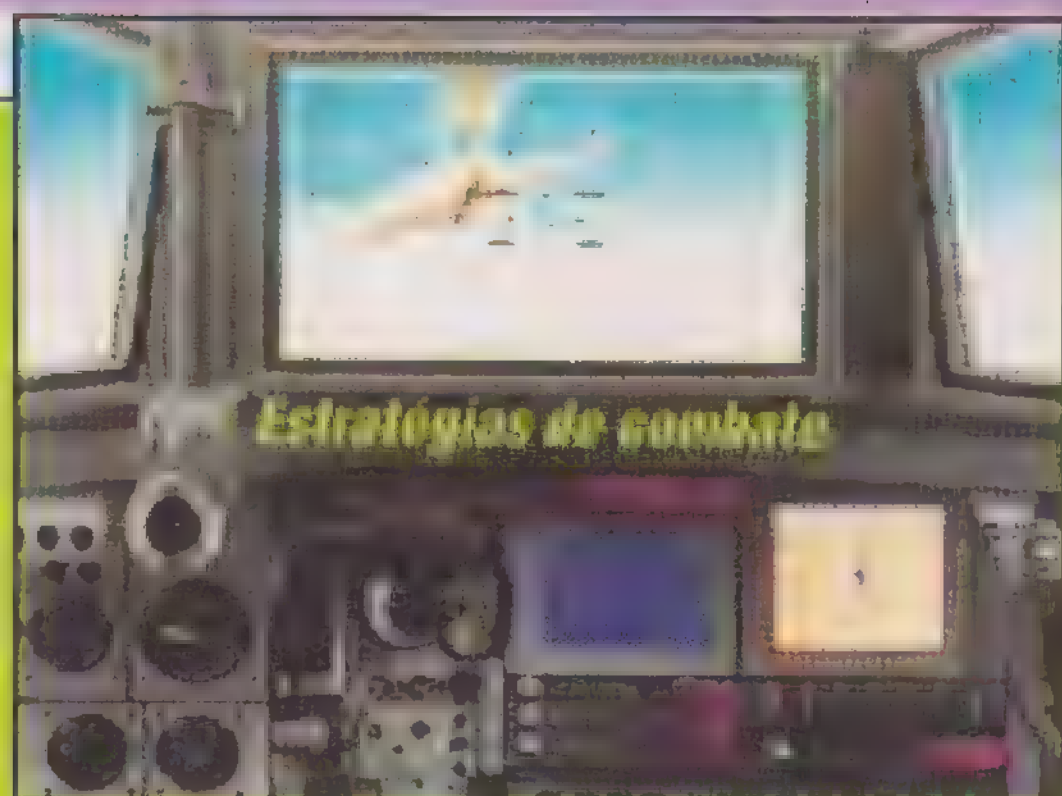
**Aceleração** — De 0 a 32 Km/h em 6 segundos. É uma aceleração considerada excelente para um veículo de seu porte.

**Armamentos** — Em sua configuração mais comum, o tanque carrega uma metralhadora 7.62 mm, uma 0.5 polegada e um canhão 105 mm. O veículo também é equipado com um gerador de lumaca (para camuflagem) e um sistema laser de guia de mísseis.

**Principal concorrente** — É o tanque de fabricação soviética T-62. Sua velocidade máxima em estrada é de 45 km/h. Carrega duas metralhadoras (7.62 e 12.7 mm) e um canhão 115 mm. Seu motor é do tipo V 12, movido a diesel.

**Curiosidade** — O M1A1 é um tanque projetado para resistir até aos efeitos de um ataque de mísseis nucleares — desde que ele não caia diretamente em cima do tanque, bem estendido. Por isso, a espessura e composição metálica de suas paredes é um segredo de estado. Especula-se que ela seja ainda maior que 17.2 mm — a espessura utilizada no T-62. Isso equivale à grossura da parede de uma casa.





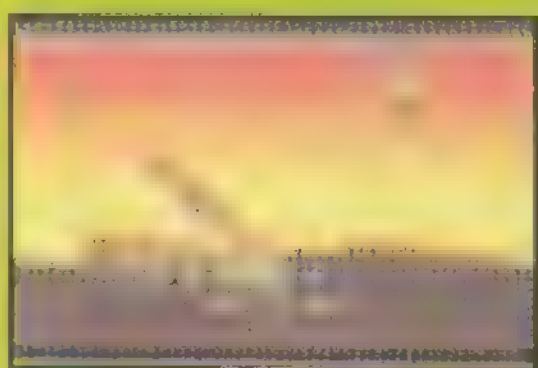
## Estratégias de combate



**Tanques** — Quando estão bem próximos, use a metralhadora. Se estiverem a longa distância, ataque com o canhão ou mísseis guiados a laser. Compensa mais ir atrás deles do que desperdiçar munição pesada.



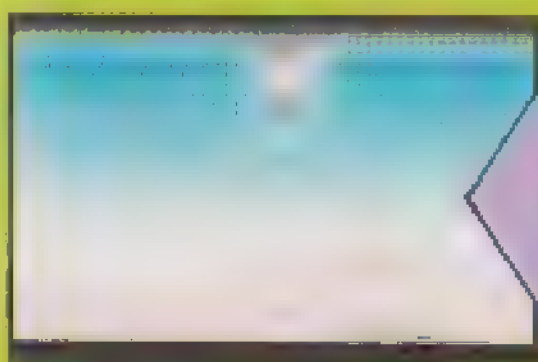
**Tropa** — É o alvo mais difícil, pois dispara uma saraivada de tiros em todas as direções. A melhor estratégia é camuflar-se e atirar rapidamente com o canhão mirando exatamente os focos de disparo da tropa inimiga.



**Lança-mísseis** — São os alvos mais fáceis, pois não se mexem. Você pode chegar bem perto e atirar com a metralhadora, ou poucos tiros certos de canhão.



**Helicóptero** — Geralmente, aproxima-se bastante do seu tanque. A melhor arma é a metralhadora, já que você pode atirar bem para cima com ela.



**Minas** — O melhor é evitar os campos minados. Mas quando não der jeito, ande em baixa velocidade e destrua as minas com a metralhadora.

## Armas

Acostume-se a identificar as armas pelo tipo do desenho de sua mira. Isso evita que você desvie os olhos para o painel do tanque.



**Metralhadora** — No jogo, o M1A1 está equipado apenas com a metralhadora 7.62 mm. Na realidade, esta arma serve apenas para alvos de pouca resistência e uma certa proximidade. Mas aqui você pode estourar helicópteros e tanques.



**Canhão 120 mm** — Suas balas têm potência suficiente para romper blindagens resistentes como a de outros tanques. Tem longo alcance.



**Missil guiado a laser** — Seu disparo também é feito pelo canhão 120 mm. Seu sistema de guia a laser faz com que o míssil, depois de disparado, siga a movimentação da mira. Ideal para longas distâncias e em movimento.



**Camuflagem** — Seu tanque tem um sistema gerador de cortina de fumaça. Use-o quando você estiver cercado por vários inimigos.

SUPER NES





**AÇÃO**

TEENEGE MUTANT NINJA

# TURTLES

## TURTLES IN TIME

O sonho dos turtlemaníacos está realizado: ver seus heróis prediletos em ação num cartucho de Super NES. Na versão para 16 bits, as tartarugas estão mais poderosas, musculosas e mortíferas. Elas são capazes até de arremessar longe os inimigos — dando a impressão de que eles vão sair da tela e cair durinhos no chão, bem na sua frente. Animal.



Nesta aventura, as tartarugas lutam para recuperar a Estátua da Liberdade

### 10 Fases

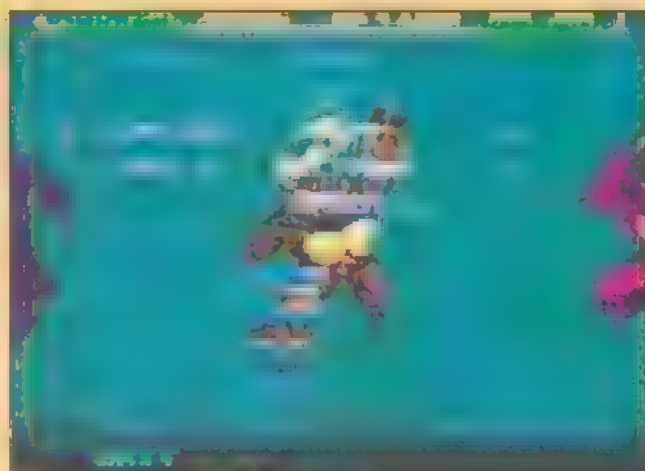
Megalomaniaco como sempre, o Destruidor manda Krang capturar a Estátua da Liberdade. Nas primeiras três fases, as tartarugas enfrentam os capangas da Foot Clan nas ruas de Big Apple. Na quarta fase, elas alcançam o Destruidor, mas caem numa armadilha: uma máquina do tempo que as transporta para a pré-história! Nas fases seguintes, elas viajam de volta para o presente até reencontrarem o grande vilão.

### 40 Chances

A tela de opções só oferece dois níveis de dificuldade: Hard e Easy (este último não mostra a sequência final). Pode-se ainda configurar o joystick e aumentar o número de vidas extras (Rest) até sete. Como o jogo dá cinco Continues, você tem ao todo 40 chances. Isso torna o jogo fácil.

### Mini Street Fighter

Um lance interessante do jogo é o Versus Mode, em que uma tartaruga pode lutar contra a outra, como se fosse um Street Fighter. Uma boa para quem quer treinar ou apenas desaliar os amigos.



Acionando a opção Back Attack, a tartaruga atacará os inimigos que vêm por trás



No versus mode, o botão de ataque especial faz a tartaruga esconder a cabeça dentro do casco

## EXPLOÇÃO DE MOVIMENTOS

Golpes desempenhados por todas as tartarugas



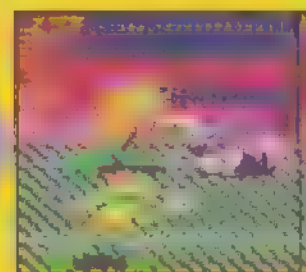
Golpe com arma Y



Corrida: ← ou → por 1 segundo

### GOLPE MORTAL

Acerte o inimigo com Y, aproxime-se dele e repita a operação. Dependendo da situação, a tartaruga dará um destes dois golpes



★ PIZZA! NUNCA SE VIU TANTA PIZZA NUM SO JOGO DE LOUCAS E SAÍREM BANDO PORRAÇA EM TODO MUNDO



## VOZ DIGITALIZADA

O game esbanja em vozes digitalizadas. Elas soam em vários momentos do jogo: no início de cada fase, nas passagens mais críticas, na hora de apanhar uma pizza power... E não faltou, claro, o famoso Cowabunga!



**DONATELLO**



● ● ● ●

■ ■

★ ★ ★ ★

▶ ▶

Como o Bo de Donatello é uma arma longa, ele pode atingir os inimigos antes que eles o alcancem. Sua defesa não é ■ muito boa e a velocidade apenas média. Mas o ataque especial de Don é uma paulada considerável: ele se apóia em seu Bo e cai com as patas na cara do inimigo.



**LEONARDO**



● ● ● ●

■ ■ ■

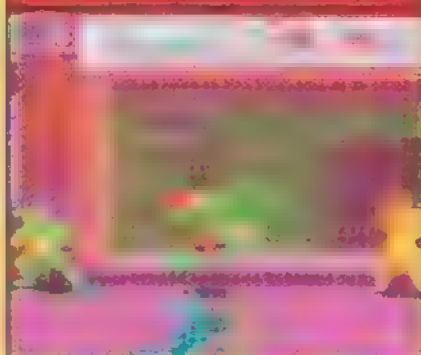
★ ★ ★

▶ ▶ ▶

Este é o personagem mais equilibrado de todos. Sua velocidade, defesa, ataque normal e ataque especial são de uma intensidade nem forte, nem fraca, mas eficiente. No ataque especial, Leo gira em parafuso com as katanas e transforma tudo em volta em picadinho.



**RAPHAEL**



● ●

■ ■

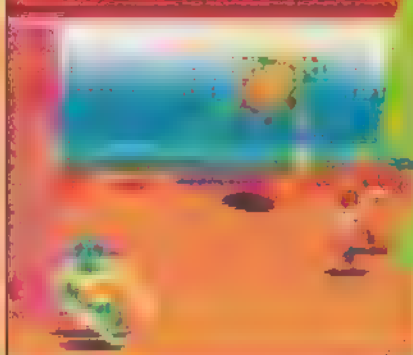
★ ★ ★ ★ ★

▶ ▶ ▶ ▶ ▶

Especialista no manejo do Sai, Raphael é o lutador mais veloz. Em compensação, sua ferocidade e capacidade de defesa são mais fracas. No ataque especial, que é o mais poderoso de todos, Raphael ■ um giro com o pé no estilo kickboxer.



**MICHELANGELO**



● ● ● ● ●

■ ■ ■ ■ ■

★ ★ ★

▶

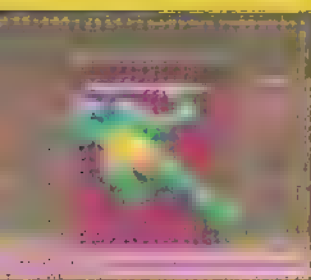
Os Nunchakus ■ Mich são as melhores armas para os ataques normais, porém muito lentas. Mas o que falta em rapidez, sobra em resistência: ele é o lutador com maior capacidade de defesa. Em seu ataque especial, que tem boa intensidade, ele abre os braços e joga-se sobre o inimigo.

**Ataque normal**

**Defesa**

**Ataque especial**

**Velocidade**



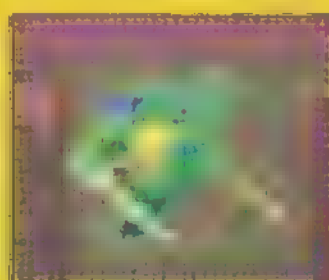
**Voadora**

↓ e no meio do salto, Y



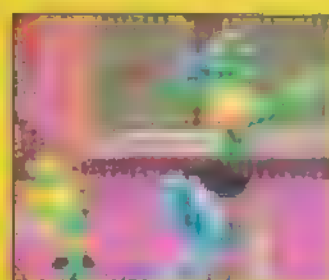
**Golpe com arma no ar**

B e no auge do salto, Y



**Chutão para cima**

B e logo em seguida, Y



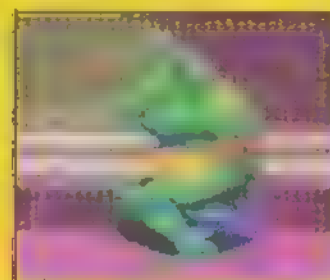
**Pernada**

B e quando estiver caindo, Y



**Ombrada**

← ou → e depois de 2 segundos - Y



**Cambalhota**

← ou → e depois de 2 segundos + B



**Rasteira**

← ou → e depois de 2 segundos + B + Y



**Rasteira de perna esticada**

← ou → e depois de 2 segundos + X



## ATENÇÃO:

Os comandos de golpes estão baseados na seguinte configuração de joystick:



## TURTLES IV CONTINUA!

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, VOCÊ VAI VER AS MANHAS PARA DERROTAR OS INIMIGOS

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE IV - TURTLE IN TIME/Konami

Ação 1 ou 2 Jogadores  
3 Mega - Cartucho Japonês



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

TARTARUGAS. ELAS SÃO DE DOIS TIPOS: NORMAL, QUE RECARREGA TODO O MEDIDOR DE ENERGIA; E PIZZA POWER, QUE FAZ AS TARTARUGAS FICAREM MUITO. **SUPER NES X ARCADES** A VERSÃO PARA O SUPER NES É MAIS FÁCIL QUE A DO ARCADE. EM COMPENSAÇÃO, TEM MAIS INIMIGOS E FASES.



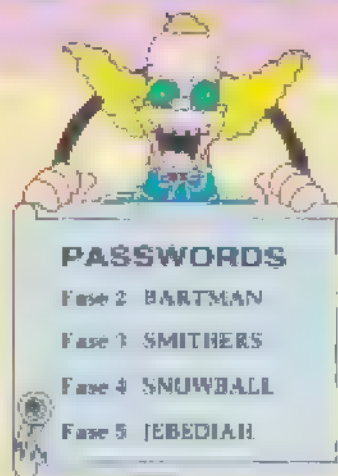
# ESTRATÉGIA/ESPORTE/AÇÃO

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

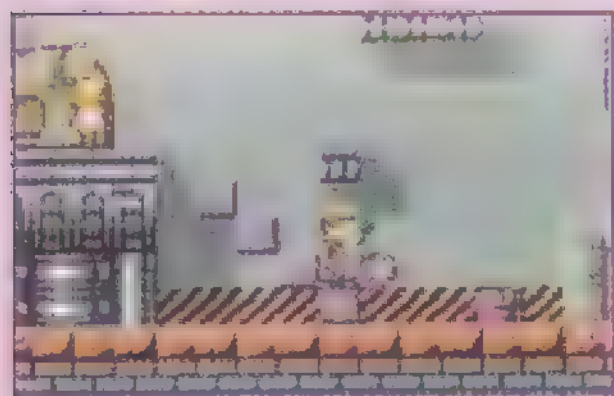
O game dos ratos e miolos fundidos que tem intrigado os jogadores de Mega Drive também está disponível para o Super NES. São poucas as diferenças entre as duas versões: localização do marcador de pontos, a música (um pouco melhor no Super NES) e a sensibilidade do palhaço às quedas, que no Super NES é um pouco maior. Ah, claro, as passwords também são outras.

### 60 Salas

O jogo tem cinco fases, que totalizam 60 salas. Em cada sala há um determinado número de ratinhos que você precisa conduzir para as armadilhas, livrando assim a Fun House de Krusty da invasão de roedores. A primeira coisa que você deve fazer ao entrar numa sala nova é localizar a armadilha. Depois, veja onde estão os ratos para então montar os esquemas e levá-los à armadilha.

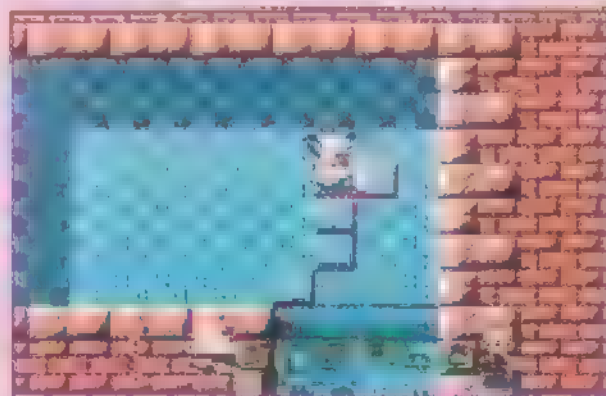


## ALGUMAS MANHAS PARA AJUDAR VOCÊ



### FASE 2 - PORTA 3

Não se preocupe em achar o último bloco para construir a escada. Seja rápido e conduza os ratos por levys.



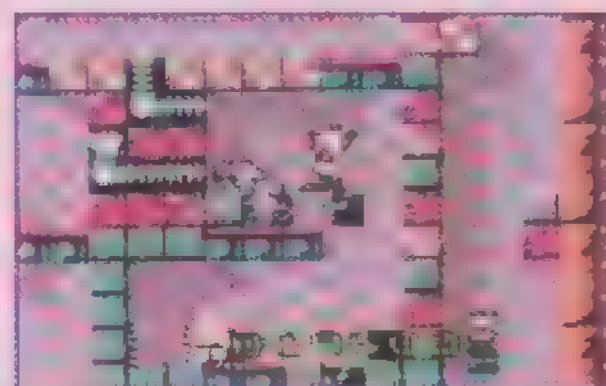
### FASE 3 - PORTA 2

A caixa mágica lhe dá acesso à fase de bônus. E você precisa passar por ela para pegar a estrelinha e conseguir fechar a porta.



### FASE 3 - PORTA 8

Pegue o ventilador no canto direito e trate de colocá-lo bem ao lado da porta. Os ratinhos vão subir...



### FASE 3 - PORTA 6

Use o bloco para fazer escada e o ventilador para inverter o caminho dos ratos. O ventilador ideal fica do lado esquerdo da tela.

## NCAA BASKETBALL

Este poderia ser apenas mais um jogo que simula o campeonato americano de basquete. Mas NCAA Basketball tem um detalhe interessante: a visão da quadra é superdinâmica. A imagem faz mil malabarismos: afasta, aproxima, roda, dá close... enfim, movimenta-se o tempo todo. Estes efeitos devem ter consumido tanta memória que não sobrou espaço para colocar a galera das arquibancadas. Restou apenas o ruído de palmas e gritos da torcida pra criar o clima de competição.

### Times

Jogando sozinho ou contra um segundo participante, você pode escolher qualquer time das quatro divisões regionais do campeonato: Pacífico, Atlântico, Meio-Oeste ou Central. Os nomes dos times e jogadores são fictícios, mas muito parecidos com os reais.



A seta indica seu jogador mais próximo da bola (quando no domínio adversário).



Os símbolos acima dos outros jogadores do seu time indicam quais estão em condições de receber a bola.

## NCAA BASKETBALL/Hanken

Esporte

1 ou 2 Jogadores





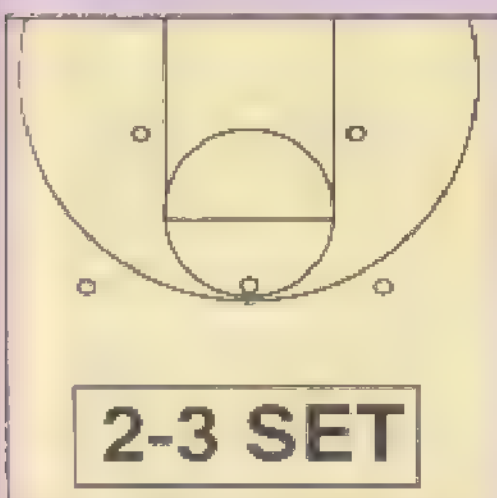
## MAGIC SWORD

Mais um jogo de arcade que a Capcom transporta com perfeição para o videogame, com a única diferença de que, nesta versão, não dá pra jogar em dupla. Comandando um guerreiro medieval, sua missão é escalar uma sinistra torre com mais de cinquenta salas e destruir o chefe Evil Black Orb.

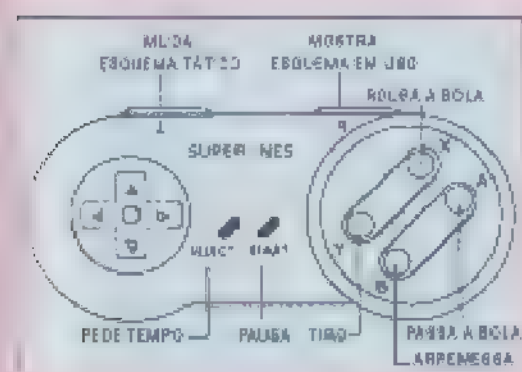


## Esquemas Táticos

Você tem sete opções de esquemas táticos de ataque e sete de defesa. Pode-se trocá-los a qualquer momento da partida, bastando apertar o L. Os esquemas aparecem no canto da tela que mostra o símbolo de seu time. Para o ataque, experimente o 2-3-Set ou o 1-4-Set: os jogadores de ataque ficam bem espalhados, facilitando os lançamentos. Para defesa, tente os esquemas 2-3 ou 1-2-2: neles os jogadores da defesa estão mais juntos, sendo mais eficientes para barrar ataques inimigos.



É dessa forma que aparecem os esquemas táticos. Os jogadores perto do garrafão são os da defesa, e os demais, do ataque



## Itens

A grande maioria dos itens do jogo é encontrada no interior de baús. Alguns baús estão escondidos, e você vai ter de fuçar para encontrá-los. E fique ligado: deles também podem sair surpresas desagradáveis....

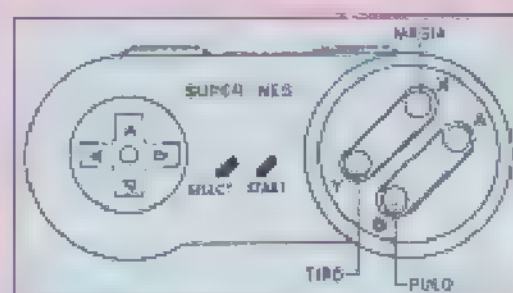


Olha um baú escondido na primeira fase. Você o encontra com golpes de espada no ar

MOEDA	pontos
CORAÇÃO	energia
ESCUDO	proteção
CHAVE	abre portas
ESPADA	mais poder

## Energias e Vidas

O guerreiro só tem uma vida e três míseros Continues. A única maneira de aumentar suas chances no jogo é recarregar a barra de energia. Ao acumular corações, você pode ficar com barras em reserva (o número à esquerda dela mostra quantas você tem). Toda vez que for atingido, o guerreiro não só perde energia como também deixa cair a espada. Mas lembre-se de que ela pode ser apanhada em qualquer lugar da tela.



## Estágios

A cada estágio completado, o personagem ganhará uma espada mais poderosa. Lá pelo final do jogo, você vai ver o tamanho da arma que é preciso carregar para enfrentar o último chefe...



Os liros fortes do cavaleiro são a melhor arma para os desafios do final do jogo

## Ajudantes

Ao pegar uma chave, você pode abrir as portas — basta ficar em frente delas e pressionar ↑. Na maioria das vezes, isso fará surgir um personagem que vira seu ajudante. Ele o acompanhará a toda parte e atirárá junto com o guerreiro, ampliando seu poder de fogo. São oito opções de ajudantes, cada um com habilidades específicas. Se você pegar dois ajudantes iguais em seguida, o poder dele aumentará.



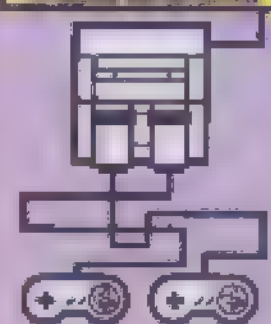
Para não trocar de ajudante, ao abrir uma porta, basta pular sobre ele sem tocá-lo e ele não lhe seguirá



Use Paladin para enfrentar o primeiro chefe. Passe por baixo dele quando saltar e atire quando ele estiver no chão

O próprio jogo oferece a possibilidade de ir direto aos estágios finais. Você já começa com o poder necessário para enfrenta-los

SUPER NES



OS AJUDANTES COM MAIOR PODER DE FOGO SÃO:

1. KNIGHT (O CAVALHEIRO)
2. PALADIN (A MULHER)
3. GARGOYLE (O DRAGÃO)



# TODAS AS ONDAS DO MUNDO



**SURF É FLUIR.**  
NAS BANCAS.



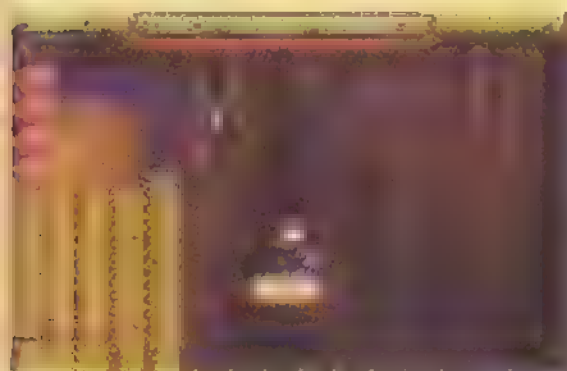


# DICAS



## THE ADDAMS FAMILY

**Continuando com nossa seção especial de dicas sobre este jogo, aí vão algumas passagens secretas pra você conhecer.**



**Long Garden** - Nesta sala, pegue a primeira plataforma flutuante e salte à esquerda, passando por trás da parede. Você encontrará dinheiro e uma vida. Mais adiante, fique ligado na palavra ON que aparece bem no topo da tela. Bata com a cabeça nesse ponto e volte para trás, entrando no buraco mostrado pela foto. Você vai achar mais prêmios.

**Hall of Clocks** - Bem acima do terceirourso existe um botão ON no teto da fase. Usando os ursinhos de pelúcia como apoio, salte e dê uma cabeçada no ON. Com isso, você abrirá um buraco entre o terceiro e quarto pelógios da fase. Aí é só jogar-se no buraco e pegar muitos itens.

**The Games Room** - Suba sobre a porta do final desta sala e aperte ↑: você vai abrir uma porta secreta e cairá num local cheio de quadradinhos luminosos que escondem vários prêmios. A porta direita dessa sala leva a outro local surpresa. Entre e saia desse local e você vai parar numa fase chamada Toy Tower.

**Toy Tower** - No canto inferior esquerdo desta sala há uma mola. Use-a para subir e atravessar a parede (usando ↑) até alcançar a plataforma acima. Entre pela porta que está à sua esquerda e você vai sair na porta The Rack. Suba nela e pressione ↑: você descobrirá ainda mais uma sala.



**The Armory** - Salte sobre as cabeças do antepenúltimo e penúltimo macaquinhos desta fase e você vai automaticamente para um local cheio da grana. Veja na foto o local exato onde você tem de pular.



**Chefes** - As salas de vários chefes desse jogo têm surpresas e passagens secretas. Depois de eliminá-los, fique um tempinho fuçando nessas salas. Vai valer a pena.



**The Weaponary** - Bem no final dessa fase você vai encontrar uma tentadora plataforma suspensa e pensará: aí tem coisa. Tem mesmo, mas é preciso pegar o chapéu voador na tela seguinte (Fly, Fly, Fly), voltar rapidamente e entrar voando por cima da plataforma, que leva a uma sala secreta.

**The Big Book** - Ao alcançar o livro Drop In, pressione ↓ e você achará outra sala secreta.

## SUPER MARIO WORLD

**Chocolate Island 2** - Preste bem atenção no que você tem de fazer para sair desta fase. Se pegar mais de 11 moedas na Chocolate Island 2 - Area 1, você vai parar na Area 2-C — uma fase que pode ser atravessada rapidamente desde que esteja usando a capa. Se quando você terminar a Area 2-C o marcador estiver com um tempo entre 300 e 250 segundos, irá para a Area 3-A. É lá que você pega uma chave para abrir o restante do mundo Chocolate Island.

## LEMMINGS

**Test-sound** - Para acessar os sons do jogo e de quebra configurar o joystick, aperte X+Y+A+B+ Select+Start.

## TOP GEAR

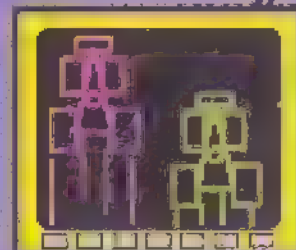
**Seleção de fases** - Para ir direto às corridas de cada país, use estas passwords:

MOON BATH - S. America  
GEAR BOX - Japan  
CAR PARK - Germany  
ROAD HOG - Scandinavia  
EMULATOR - France  
ANALYSER - Italy  
KEELSON - United Kingdom

## SUPER OFF-ROAD

**Ganhando sempre** - Para jogar até cansar, selecione o game para dois jogadores. Use o joystick 1 e deixe o 2 abandonado. Com isso, um dos carrinhos não vai se mexer e você terá um adversário a menos para se preocupar.

SUPER NES





# ESTRATÉGIA

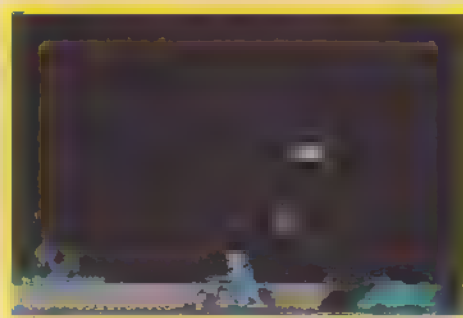
Para quem ficou babando com o Terminator de Mega, aqui vão algumas dicas para o Terminator 2 para Nintendo. Afinal, este game continua agitando a moçada...

## TERMINATOR 2

### FASE 1

#### Estacionamento de Caminhões

Suba no caminhão para poder enfrentar um inimigo de cada vez. Quando eles param de subir, desça e elimine os restantes com socos rápidos seguidos de corrida.



Você não pode acabar com as motos, portanto, salte-as. Para destruir o chefe, passe por ele e soque suas costas.

### FASE 2

#### Galerias

Desafios à vista! Cuidado com o caminhão que pinta atrás de você. Coloque o Direcional para trás e atire pra se livrar dele.

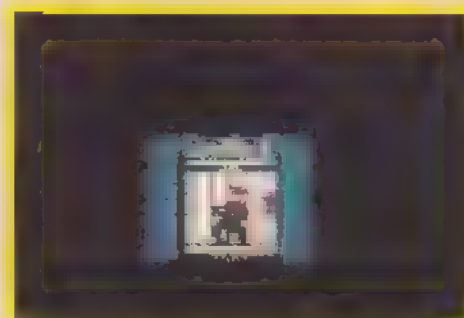


Para passar pela cerca, seja rápido. Apenas concentre-se em detonar a porta do meio e siga em frente.

### FASE 3

#### Hospital Pescadero

O Exterminador fez um pacto: não vai matar mais ninguém. Então, atire nas pernas dos inimigos. Ah, Sara Connor está no sexto andar, na última porta da direita...



Pegue os cartões para andar de elevador. Existe um em cada andar. No quarto andar há uma vida.

### FASE 4

#### Cyberdyne System

Vasculhe bem todos os andares. Você tem de entrar nas portas e pegar as bombas. Mas fique esperto: você só pode carregar três bombas por vez. Deixe as bombas no sexto andar, à esquerda do elevador.



Depois que você deixar dez bombas lá, siga as flechas. Coloque as bombas nos locais indicados (Direcional para baixo) e pronto.

## ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS



**GRÁTIS**

ESCREVA PARA MACK COLOR E SOLICITE UM ADESIVO DA CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE! PARA COLAR NO SEU CARRO.

**DESTAQUE SEUS PRODUTOS E SUA IMAGEM!**

# MackColor

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S. PAULO - CEP 03313  
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470



# AVENTURA/DICAS

## HOOK

Peter Pan faz a sua estréia nas games. A fábula que encantou milhões de crianças, jovens e adultos no mundo inteiro é a base para o cartucho da Sony Imagesoft.

Em Hook, você andar por florestas, cavernas, lagos e muitas outras paisagens. Pegará vários itens, como tesouros, pérolas e tortas. Lutará com cobras, dragões e piratas. Tudo para salvar seus filhos que foram capturados pelo Capitão Gancho.

### Magia e Desafios

A magia do game é grande. Mas não é suficiente para desviá-lo dos objetivos de cada tela. No começo de cada fase, há um "recado" na tela contando o que você precisa fazer. Na Ghost Mine, por exemplo, você deve conseguir tesouros. Somente após pegar todos os itens é que você muda de área.

Hook não é o jogo da sua vida. É legalzinho, mas não consegue transpor a infinita magia de Siniinho e companhia para a ação do jogo. Se você for fã de carteirinha de Peter Pan, a solução é esperar pelo cartucho para Super NES. Caso contrário, dê uma chance ao Capitão Gancho. E divirta-se!

### Ghost Mine

É a fase com a qual você deve começar o game. A escolha é feita com o Direcional e está indicada no canto inferior esquerdo da tela. Esta fase é mal-assombrada. Portanto, cuide-se!



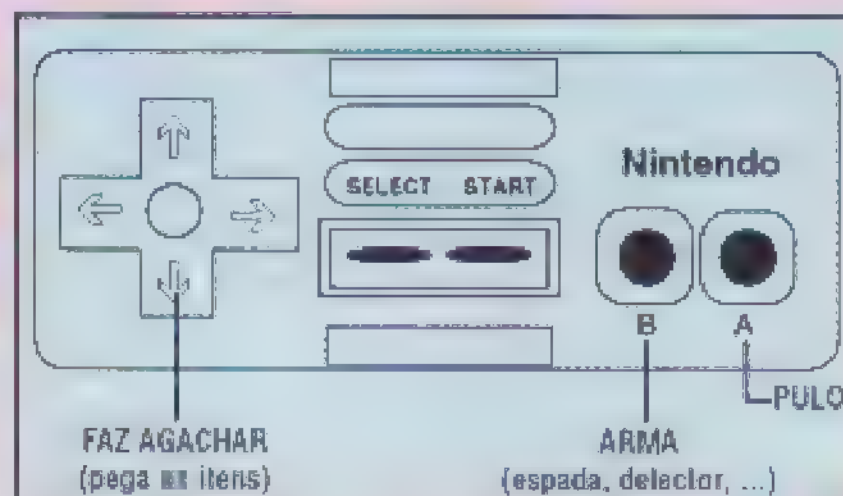
Pegue o detector de metais que fica no lado esquerdo. Para achar os tesouros, segure o botão B e comece a procurar a grana. Quando o som indicar que você achou algo, solte B e apache.

### Sunken City

Nesta área, o objetivo é coletar pérolas e tesouros. As pérolas estão dentro das ostras e os tesouros nos restos dos navios. Mas tome cuidado! Você fica debaixo d'água. Não perca todo o seu oxigênio. Tome um ar de vez em quando.

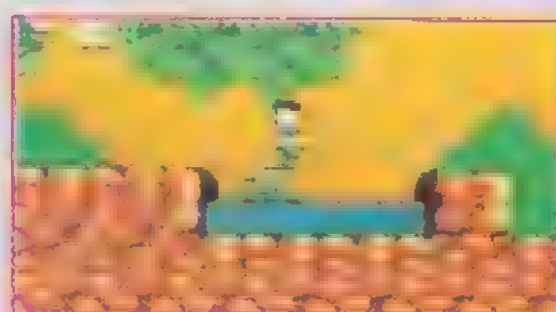


Sem o relógio você não acaba a fase. Ele está no canto direito da tela, bem embaixo.



### The Lagoon

Estalagoa é um pouco traiçoeira. Fique ligado e não caia na água. Os piratas que tentam estragar a sua festa enchem mesmo. Para se livrar deles, basta pular, pois a sua espada é muito curta e para acabar com eles você perde energia.



Use as tartarugas para andar sem perigo no meio de tanta água. Uma carona é divertida e ajuda muito.

NINTENDO



### THE ADVENTURES OF LOLO

Seleção de fase — Descolamos quatro superpasswords para você detonar:

ANDAR	SALA	PASSWORD
4	4	CDZR
6	3	CRZD
8	1	DGYQ
10	2	DYVZ

### STRIDER

Red Dragon — Para ir direto para o último inimigo do game, tecla: DMCC BGCP CPOD

### PALAMEDES

Músicas — Para escolher o som, segure A e B no joystick 2 e aperte Start no joystick 1. Divirta-se!

### BART VS. THE WORLD

Invencibilidade — Este código funciona para Game Genie com cartucho americano. Digite a password ZOXYGLIE e Bart Simpson não morrerá nunca mais...

### TARTARUGAS NINJA 3

Golpes especiais ilimitados — Este código também é para Game Genie e

cartucho americano. Digite a password AAESYXAA e os golpes especiais de sua tartaruga não gastarão energia.

Troca automática — Veja que dica interessante. Na tela de seleção da tartaruga, fique apenas movendo o botão Direcional, sem selecionar nenhuma delas. Faça isso até que a frase Auto Mode apareça no canto superior direito da tela. Só então selecione uma tartaruga e inicie normalmente o jogo. Com esta manha, toda vez que você perder uma vida, trocará de tartaruga automaticamente!



## CORRIDA/DICAS

# AYRTON SENNA'S

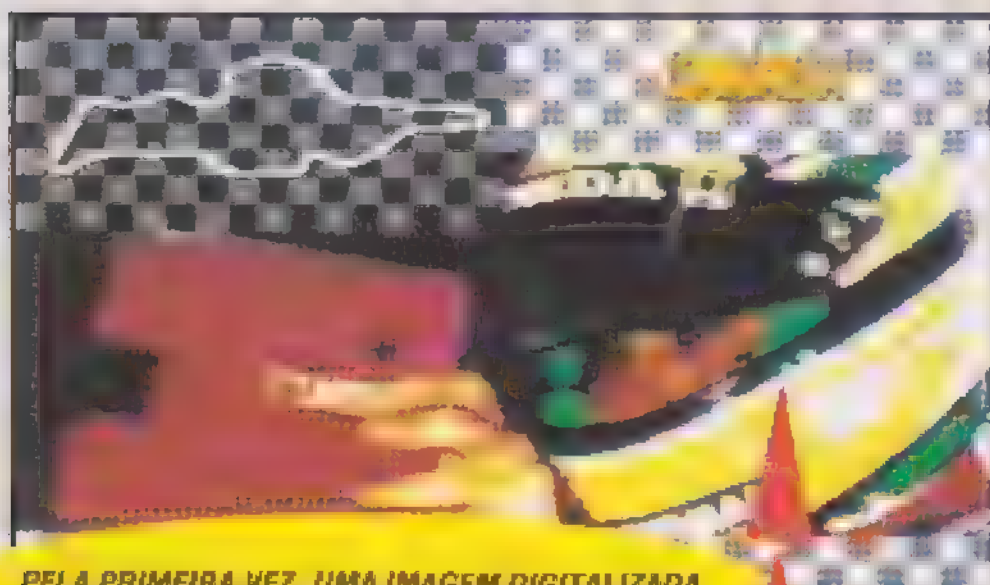


Fãs do Master System: bem-vindos ao mundo dos jogos com imagens digitalizadas. A Sega tanto fez que colocou neste jogo um simpático retrato digitalizado do piloto Ayrton Senna. Mas o jogo não merece destaque apenas por causa disso. A dirigibilidade do carro, a colocação das informações na tela, os detalhes da pista, os gráficos e sons estão bem melhores que na versão anterior.



### Configuração do carro

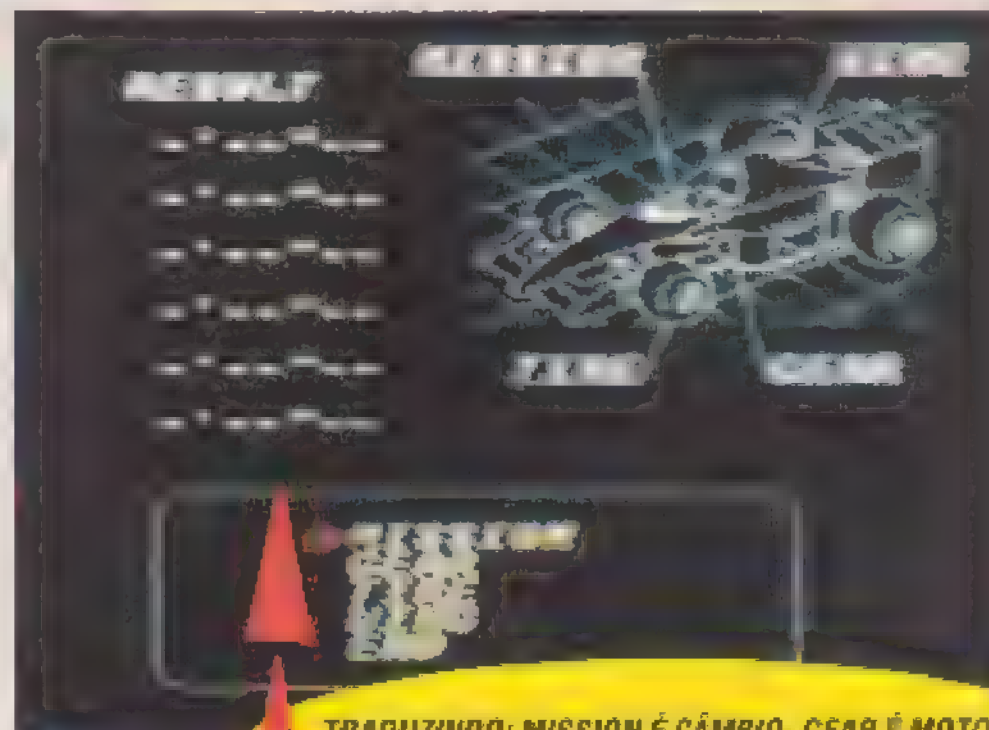
Na opção Setting, você mesmo decide o tipo de pneus, câmbio, motor e aerofólio que quer usar em seu carro. Utilizamos todas as combinações possíveis e chegamos a dois tipos de configuração mais adequados: uma para iniciantes e outra para quem já tem mais prática no jogo.



PELA PRIMEIRA VEZ, UMA IMAGEM DIGITALIZADA EM JOGO DE MASTER

### Free Practice e Championship

No modo Free Practice você pode acessar qualquer uma das 16 pistas e treinar o tempo que quiser. Na outra opção — a Championship — você desafia o próprio Senna no campeonato mundial. Aí a sequência das pistas segue uma ordem determinada. Uma das inovações do jogo é que ele traz comentários do próprio Senna sobre as características e dificuldades de cada circuito.



TRADUZINDO: MISSION É CÂMBIO, GEAR É MOTOR, TYRE É PNEU E WIND É AEROFÓLIO

### Câmbio

Para cada opção de câmbio, os botões do joystick assumem funções diferentes. Para quem usa câmbio manual, uma dica: o momento certo para a troca de marcha é quando a agulha do acelerador (canto direito inferior da tela) entra na cor laranja.

PARA SAIR DO TREINO, APERTE O PAUSE E DEPOIS OS BOTÕES 1 E 2 JUNTOS



# SUPER MÔNACO GP2



EM CIRCUITOS COM MUITAS CURVAS, USAR O AEROFÓLIO 45 AJUDA A SEGURAR O CARRO NA PISTA, DANDO MAIOR ESTABILIDADE



SE QUANDO VOCÊ ESTIVER FAZENDO UMA CURVA O PNEU FRITAR, REDUZA E AFASTE O CARRO DA ZEBRA. SE ELE SAIR DA PISTA, RODARÁ

## CONFIGURAÇÃO PARA INICIANTES

CÂMBIO AUTOMÁTICO ★ MOTOR A ★ PNEU C ★ AEROFÓLIO 45 (PARA PISTAS DIFÍCEIS) E 0 (PARA CIRCUITOS VELOZES) ★ VELOCIDADE MÁXIMA (COM AEROFÓLIO 0): 316 KM/H

## CONFIGURAÇÃO PARA EXPERTS

CÂMBIO DE 6 MARCHAS ★ MOTOR A ★ PNEU C ★ AEROFÓLIO 0 ★ VELOCIDADE MÁXIMA: 326 KM/H



### POWER STRIKE

10 vidas - Na tela de abertura, aperte ↓, →, ↓, ↓, ←, →, ↑, → e o botão 1 duas vezes.

### DOUBLE DRAGON

Continues infinitos - As três primeiras fases do game têm Continues infinitos. Para conseguir o mesmo nas outras fases é só pular para cima e para baixo umas 30 vezes no começo das telas.

### ENDURO RACER

Seleção de fases - Na tela de abertura, digite ↑, ↓, ← e →. Um número pintará ao lado da tela. Ele indica a fase na qual você jogará.

### AZTEC ADVENTURE

Seleção de som - Aperte o botão 1. Aparecerá uma tela com dois arcos-íris, figuras e nomes. Quando as figuras se encontrarem na tela, aperte ← uma vez e → 20 vezes. Se você fizer tudo certo, a cabeça de Nino aparecerá à direita do arco-íris. Acima dela existe um quadrado onde você pode escolher uma das sete músicas.





# AÇÃO/DICAS

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade

Ação

1 Jogador

2 mega



GRÁFICO

SOM

DESAFIO DIVERSÃO

## UNIVERSAL SOLDIER

Veja o filme, compre o disco e jogue o game. Esta situação é cada vez mais comum nos States. Depois de Alien 3, a grande pedida cinematográfica para os gamemaniacos da temporada é Universal Soldier. O filme, estrelado por Jean-Claude Van Damme e Dolph Lundgren, promete ser o maior sucesso de bilheteria do verão americano. Já o game, com versões para Game Boy e Super NES, não fica atrás.

### Ação e desafio

Universal Soldier para Game Boy tem um som superlegal e gráficos bem trabalhados. O jogo, como o filme, é pura ação. Mas o que pega é a dificuldade do game: desde as primeiras fases você não encontra moleza. É só pedreira, um desafio e tanto.

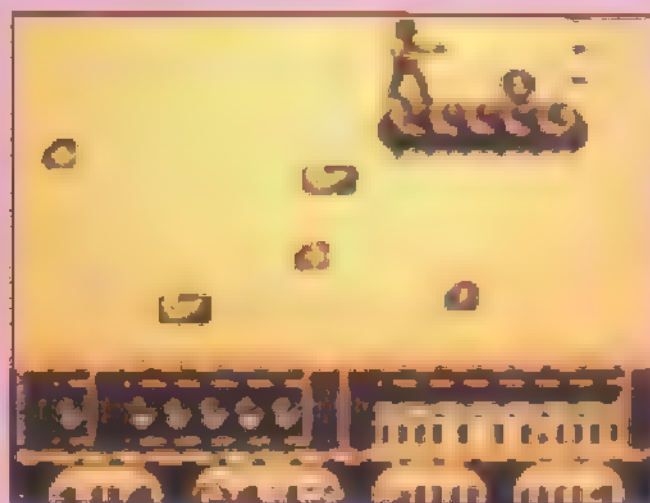
### A história

Van Damme é Luc Deveraux e Lundgren é o Sargento Scott. Ambos são soldados americanos que morreram na guerra do Vietnã. Eles voltam a viver através de uma tecnologia que permite regenerar células mortas. Os dois viram supersoldados (Unisol) e suas memórias desaparecem. Pelo menos na teoria. Na prática, Scott consegue lembrar de suas desavenças com Luc e quer vingança. O resultado desta salada é muita ação e suspense de tirar o fôlego.

### 10 fases

O cartucho tem 10 fases longas. Às vezes fica difícil achar a saída delas. Você é Luc e deve fugir das ameaças de Scott e sua gangue. Além disso, sua grande missão é combater os terroristas dos anos 90. O desafio é grande. Você passa pelas selvas do Vietnã, pelo deserto e outras surpresinhas mais. Para quem gosta de ação e um desafio cabeludo, nada melhor que este Universal Soldier.

Seu arsenal inclui pistolas e chicotes a laser, minas explosivas e superarmas (uma combinação de todas as armas acionadas de uma só vez)



Fique ligado nos itens que pintam na tela. Várias armas podem ser suas com um simples manejo do Direcional. Seja rápido!



É uma boa melhorar suas armas antes de enfrentar os helicópteros. Eles são difíceis de destruir. Você precisa de muita força para acabar com eles

### FACEBALL 2000

Pule para o nível 20 — Há uma passagem secreta no nível 10 do jogo. De frente para a saída, dê um giro de 180 graus. Você vai dar de cara com uma parede. Atire nela e uma passagem se abrirá, levando-o direto para o nível 20.

### TENNIS

Jogadas de mestre — Para dar um voleio forte, aperte A. O voleio fraco é feito apertando B. Quando a bola vier alta, dê um smash (cortada). O esquema é o mesmo: com o A, o smash é forte e com o B, ele é fraco. Na hora de sacar, aperte A para lançar a bola e A novamente para atingi-la com força. Um serviço mais manhoso e lento é feito apertando A para soltar a bola e B para jogá-la para o adversário.

### TETRIS

Dois jogadores — Se você é fã deste game e pensava que as variações tinham acabado, fique esperto. Conectando dois consoles você pode jogar Tetris com um amigo. A novidade é que um dos jogadores pode lançar os blocos. Como fazer? Simples. Primeiro, lembre-se de deixar os dois consoles desligados ao conectar os cabos. Depois de ligados, o primeiro jogador que apertar Start poderá lançar alguns blocos para seu adversário. Divirta-se!

### THE AMAZING SPIDER-MAN

Golpes espertos — Para dar uma voadeira, pule e aperte o botão B. Para dar um salto maior, aperte A e o Direcional na direção desejada ao mesmo tempo.



Real

Carla por mais, cada vez melhor  
FONE: 273-5514



# ESPORTE/DICAS

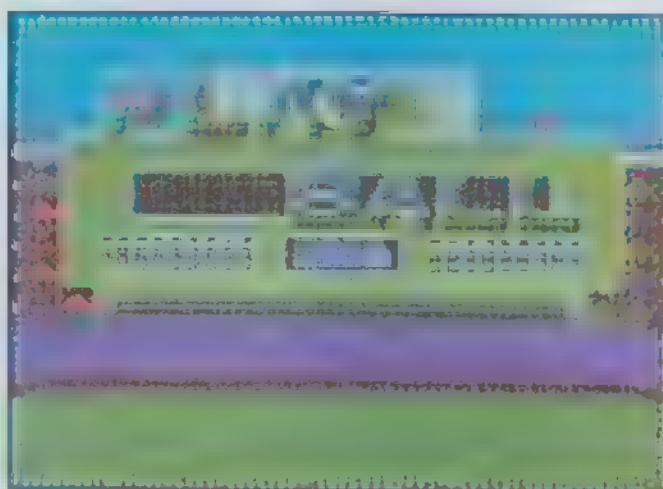
## THE MAJORS: PRO BASEBALL

Se você embarcou na onda dos esportes americanos, fique esperto. Está saindo nos States um ótimo cartucho de beisebol para Game Gear.

The Majors: Pro Baseball é um game que traz vários detalhes do esporte mais popular da América do Norte. Isso mesmo, mais que o basquete ou que o futebol americano! Nos States a moçada joga beisebol como a gente joga futebol: com bola pesada, com bola leve, com times grandes ou pequenos. E o mais legal é que as meninas também jogam. Mas não profissionalmente, só por diversão.

Como nos outros games de esportes baseados nos campeonatos americanos, os maiores jogadores estão presentes. E o melhor: se você saca esse esporte, poderá

criar um time imbatível, o próprio "dream team" do beisebol. Se o de basquete já arrasou na Olimpíada, imagine que o de beisebol é capaz de fazer.



Você pode escolher o estádio em que joga, o time que entra em campo e muito mais



A rebatida é o caminho das vitórias no jogo. Escolha o lado em que prefere rebater. Dai acerte em cheio na bolinha. Tente dar efeito



## JOE MONTANA FOOTBALL

O cartucho não é exatamente uma novidade, mas este Joe Montana Football continua legal mesmo depois de seis meses do seu lançamento. Qual o segredo? O próprio Joe Montana, astro máximo do futebol americano, participou do processo de elaboração do cartucho. É que, além de craque, o cara é vidrado em games!

O grande barato do game é poder usar táticas variadas de futebol

americano. Os gráficos ajudam, pois são simples e têm boa definição. Isto facilita a visualização do game na tela. A música não é das melhores. Uma dica: abaixe o som do seu Game Gear. Se você manja de futebol americano, vai delirar. Se não saca nada, eis uma boa oportunidade para aprender!



Escolha a tática que achar mais adequada. O cartucho permite que você escolha o time, os jogadores e tudo o mais



Nem só de ataques vive uma partida de futebol americano! Procure defender-se da melhor maneira possível, senão você dança



## LIMPEZA!

Se o seu Game Gear anda dando chuviscos na tela ou se você acha que o seu equipamento está sujo, eis uma boa nova. A Sega lançou o Cleaning Gear, ideal para limpar tanto o console quanto os próprios cartuchos. Então, adeus poeira!

### SLIDER

Passwords-digite estes códigos para passar direto para as seguintes fases:

Fase 25-JAPI

Fase 75-JGPO

Fase 50-AGAG

Fase 99-PCJK

### OUT RUN

Tempo infinito-durante a tela de apresentação, aperte na sequência botão 1, botão 2 e Start. Mas fique esperto: a mágica só funciona com dois consoles conectados.





GAME GEAR





# AVENTURA/DICAS

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS/LucasFilm			
Aventura		1 Jogador	
Lançamento Brasoft Games			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Atlântida, o Continente Perdido. Desde que o filósofo grego Platão falou neste assunto pela primeira vez, Atlântida transformou-se num dos maiores mistérios da humanidade. Quem a construiu? Onde? Como ela desapareceu? Responder a este enigma é mais um trabalho para o herói do chapéu e chicote. Ele mesmo: Indiana Jones.

No mais novo jogo da LucasFilm Games, Indy corre na frente dos nazistas para encontrar Atlântida. Os nazis estão atrás do continente perdido porque, diz a lenda, seus habitantes usavam um minério muito poderoso chamado Orichalcum como fonte de energia. Acontece que este estranho material tem capacidade até para gerar uma explosão atômica. Já viu, né?

### Novidade

Para quem conhece a aventura anterior de Indiana, The Fate of Atlantis traz várias novidades. A começar pela companheira do herói: Sophia Hapgood, arqueóloga que sabe tudo sobre Atlântida. A apresentação do jogo também sofreu modificações, como a redução do número de verbos (look, walk, talk, etc.). Os objetos que Indy carrega agora são desenhados, facilitando seu uso durante o jogo.



Sophia é inteligente e prega peças em Indy. Mas às vezes você terá de usar um jeitinho pouco delicado para convencê-la de algo...



### Difícil

Agora, cara, saiba desde já que o jogo é bem difícil. Ele exige muito raciocínio e criatividade para resolver enigmas. Além, é claro, de testar sua habilidade como piloto de balão, submarino e até camelo. Na primeira parte você terá de encontrar Sophia, que vai ajudar Indy a achar o famoso livro Lost Dialogs of Plato (Diálogos Perdidos de Platão), que traz todas as dicas sobre Atlântida.



O livro está bem no meio das tranqueiras da universidade. Vasculhe estantes caídas ou estátuas de gatos.

## AÇÃO GAMES

A SUA REVISTA DE GAMES - PARA ANUNCIAR LIGUE: 211-7866 - R. 314

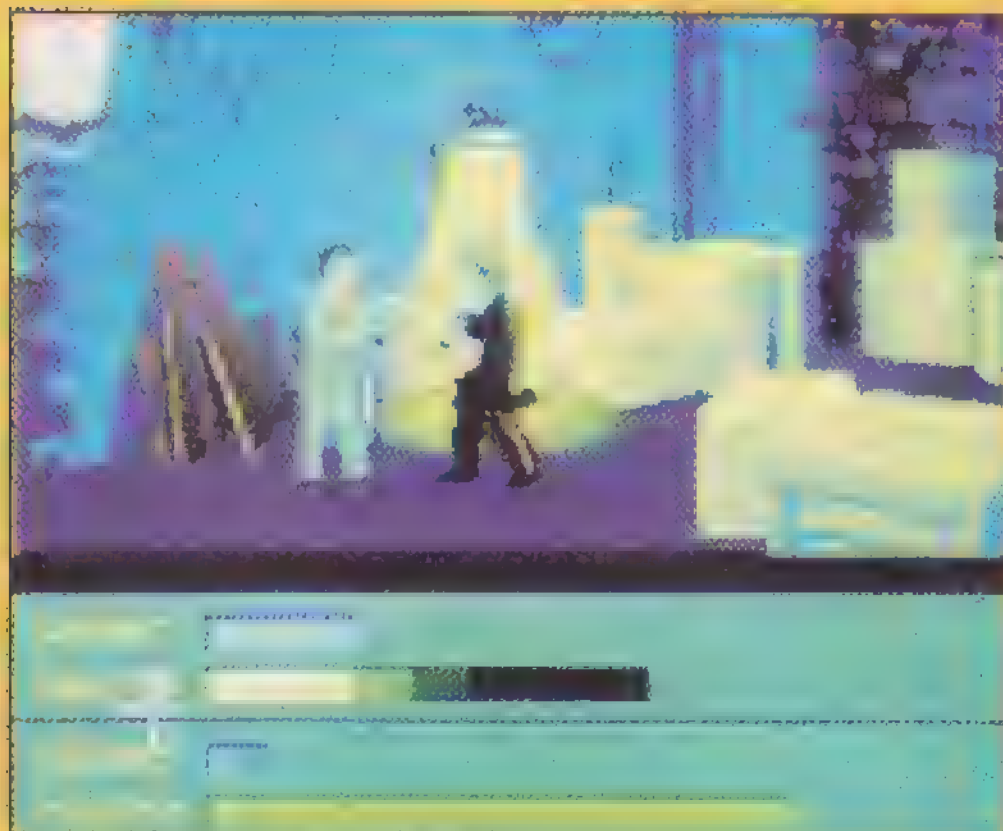


**SE DECIDIR PELA OPÇÃO TEAM,  
CONVERSE COM SOPHIA FREQUENTEMENTE:  
ELA TEM MUITAS DICAS**



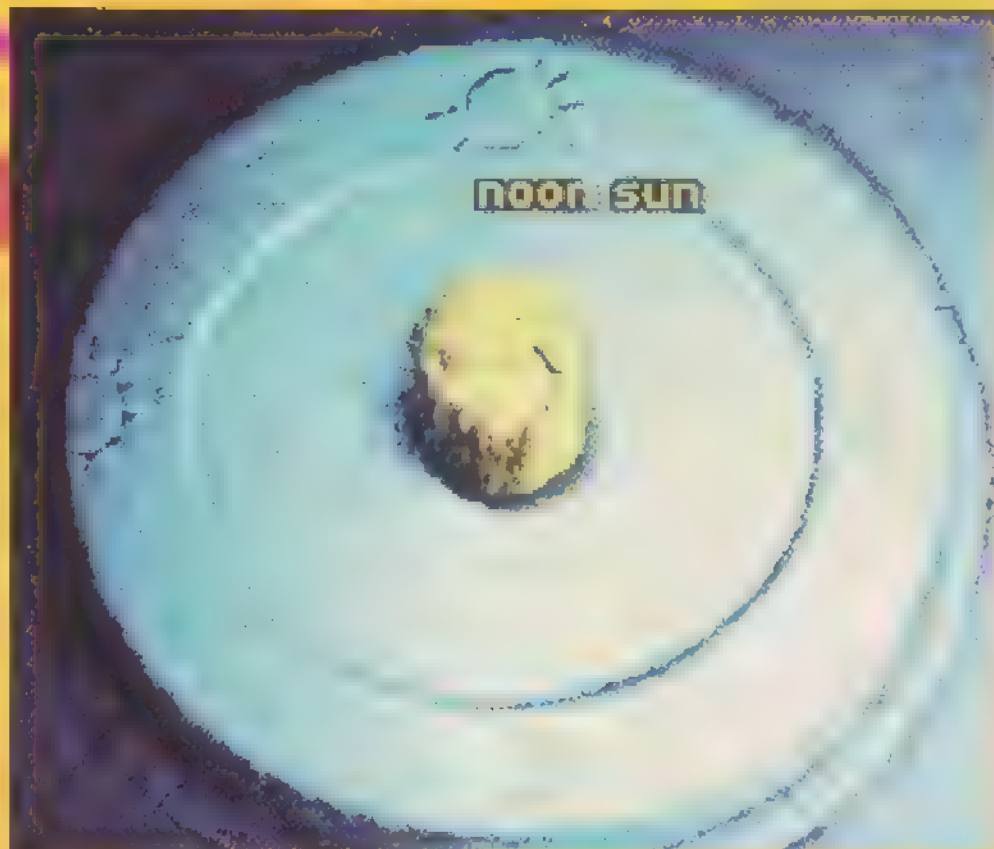
## Três caminhos

Depois de achar o livro, você terá de escolher entre três caminhos para continuar a aventura: continuar com Sophia (opção Team), continuar sozinho desvendando charadas (Wits) ou sozinho ■ na base da porrada (Fists). Sim, se quiser partir para a ignorância, poderá usar mais a força bruta do que ■ inteligência.



Quando for preciso sair no braço, apele para o Sucker Punch. Basta apertar as teclas F e B e... veja com seus próprios olhos

Solução de um enigma para usar a primeira pedra: sol forte (noon sun) bate nos chifres (símbolo na posição do meio-dia)



## Procurando as pedras

A grande chave de todo o mistério são três pedras circulares que Indy precisa encontrar: Sunstone, Moonstone e Worldstone. Juntas ou separadas, as três levam ao reino perdido. Apanhe ■ Sunstone com o francês em Monte Carlo. As outras duas estão na Ilha de Creta. Divirta-se: vai ser o maior trampo para pegá-las.

**ATENÇÃO: OS ENIGMAS E LOCALIZAÇÃO DOS OBJETOS VARIAM DE JOGO PARA JOGO E DE ACORDO COM SUAS OPÇÕES.**

★ Este jogo só roda em monitor VGA. Regule o brilho e contraste no máximo. Assim você vai enxergar detalhes do cenário muito importantes ★ O game requer HDD (hard drive disk) e suporta placas de som Adlib, SoundBlaster e Roland ★ Todos os objetos são úteis. Até um chiclete mastigado sob a cadeira da escola pode ajudá-lo a subir rampas

## MONKEY ISLAND 2

Na edição passada, falamos de coisas importantes que é preciso fazer nas ilhas Scabb e Phatt. Agora, você vai ver o trampo que dá para pegar o primeiro mapa.

**O LIVRO DO GOVERNADOR** - Este livro contém citações de marinheiros famosos. São frases que o ajudarão a localizar um pedaço do mapa na cripta do cemitério de Scabb Island. Pegue a chave da cripta na loja do Stanz. Para isso, você terá de prendê-lo num caixão usando os pregos e martelo. A chave está pendurada na parede.

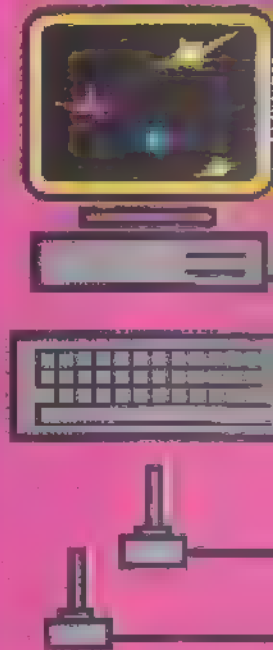
**PREGOS E MARTELO** - Para apanhar este material em Scabb Island, você tem de comprar uma serra no antiquário ■ usá-la para serrar ■ perna-de-pau do pirata bêbado de Scabb Island. Ele vai acordar e chamar um "médico" para sua perna. Quem o atende é o carpinteiro, e aí você terá a chance de apanhar o material.

**NA CRIPTA** - Depois de todo este trampo, você abre o caixão certo do marinheiro e só encontra cinzas. Pegue-as e leve a vudu lady,

junto com o livro Voodoo Recipes e um pote chamado two-ash-life, que pode ser apanhado nas estantes da própria bruxa. Ela faz uma macumbinha, lhe dá o pote de volta e você despeja seu conteúdo sobre o caixão do marinheiro.

**PEGANDO O MAPA** - O marinheiro, que aliás era cozinheiro do navio, só lhe entregará o mapa se você fizer um favor pra ele. O favor é desligar o gás do fogão do restaurante no velho farol da praia. Ufa! Que cansaio, hein?

PC





## PINBALL



## TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY

## 3 Bolas e Som Especial

Os pinballs antigos tinham 5 bolas e davam poucos pontos. Já nas ultramodernas máquinas de hoje, rolam apenas 3 bolas. Mas o score é milionário. Para ganhar um replay você precisa fazer 200 milhões de pontos!!! O que mais impressiona em *Terminator 2* é o som. Não dá pra não se emocionar ao ouvir sua voz digitalizada falando "Hasta la vista". É uma pena que a zoeira dos flippers não deixe o som em evidência. Mas tudo bem, com um pouco de esforço dá pra perceber o sonzaço que rola.

## Pistola e Videogame

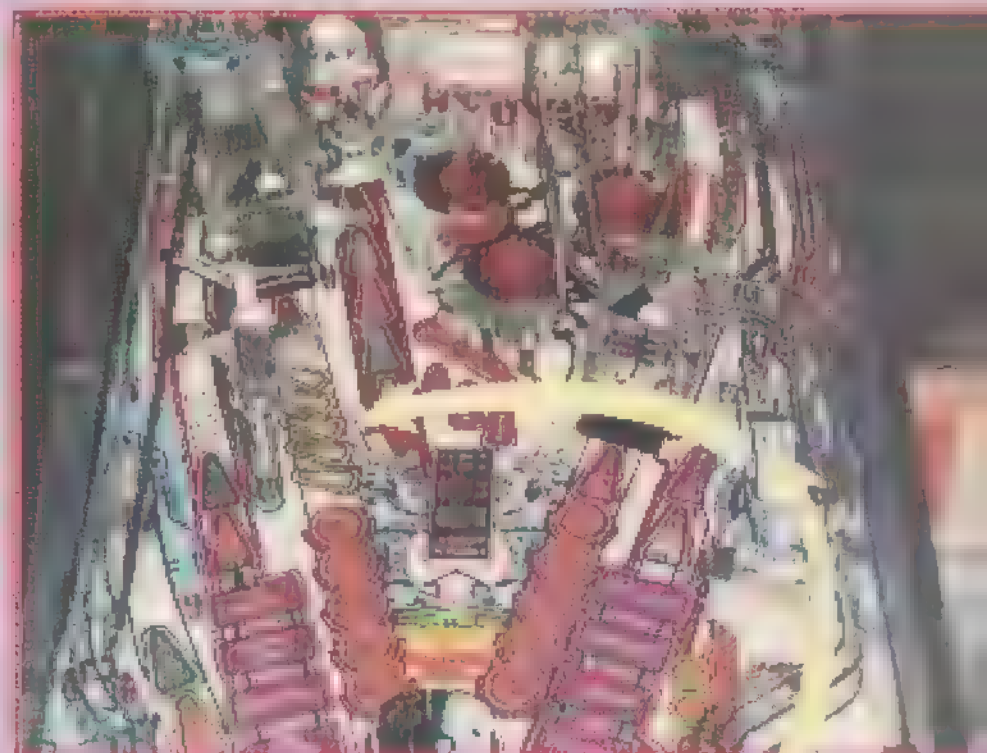
Uma das maiores inovações da máquina é a pistola para lançar as bolinhas. É mais fácil e muito mais divertido. E para mostrar que a alta tecnologia dos games está presente nos pinballs modernos, há um videogame. Depois de acertar a bandeirinha na boca da caveira e prender a bola, aparece uma tela de vídeo. Dentre as várias opções do que pode rolar no sorteio, há um game tipo mata-mata. Vamos às dicas.



Para ganhar especial (uma partida extra), prenda a bola na caveira e espere pelo sorteio. Dai é só torcer para cair no NEW GAME

★ Jogue a bola lá para cima e mande ver nas luzes para multiplicar seu bônus. ★ Com o flipper da direita você pode encaixar a bola em dois lugares: no alto à direita ou embaixo à esquerda. Mire bem!

Se você tem mais de 15 anos, deve se lembrar dos pinballs antigos, tipo Cosmic, Cavaleiro Negro ou Fire Action. Pois é, eles já eram! Depois de ficar um tempão sem novidades, o pinball começa a renascer no Brasil. Máquinas como Turtles, Simpsons, Hook e, é claro, Terminator 2: Judgement Day, fazem a cabeça da moçada ligada em arcades. É por isso que, nesta edição, vamos detonar uma das melhores máquinas de pinball pra você!



Jogar com 3 bolas é demais! Prenda a bola na simpática caveira. Na hora de lançar a outra bola, fique ligado nos alvos iluminados que piscam. Mire bem e atinja exatamente o que estiver piscando

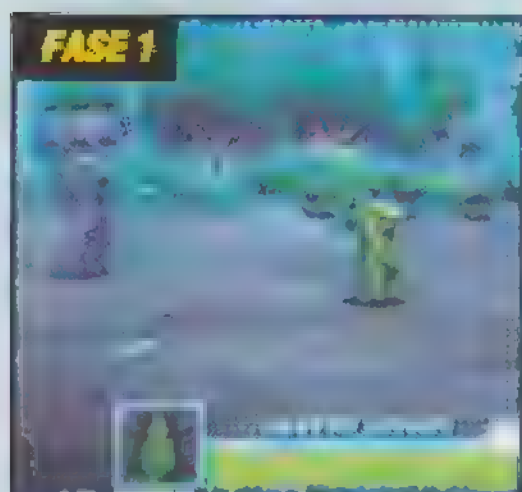
**ACERTE TODAS AS BANDEIRINHAS QUE PUDER. É UMA BOA MANEIRA DE DESCOLAR MUITOS PONTOS**



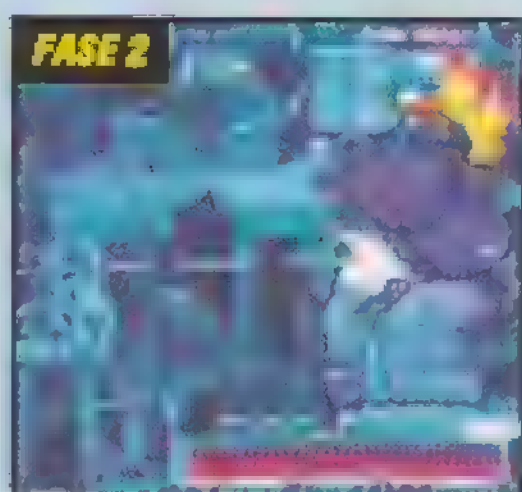
# DICAS

## CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

Muita gente ainda curte esta superaventura. Como não é muito fácil passar pelos inimigos que pipocam na sua frente, selecionamos algumas dicas pra você. Saque aqui como acabar com os chefes das três primeiras fases.



**FASE 1**  
Saca as latas de lixo? Elas não estão lá por acaso. Use-as para começar a atacar o primeiro chefe. Depois vá pra cima



**FASE 2**  
Um supermonstro cabeludo. Atire na altura de seu ombro esquerdo para ele virar história...



**FASE 3**  
Esse é pedreira. Fuja de sua hélice mortal e ataque suas costas. Defenda-se primeiro para atacar depois

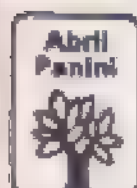
ARCADES



## CHEGARAM AS FIGURINHAS FAMÍLIA

# DINOSAURO

# O SUCESSO DA TV PARA VOCÊ!



NAS BANCAS.  
VÁ VOANDO BUSCAR.



**GARANTIA DE 2 FIGURINHAS  
NÃO REPETIDAS EM CADA ENVELOPE**



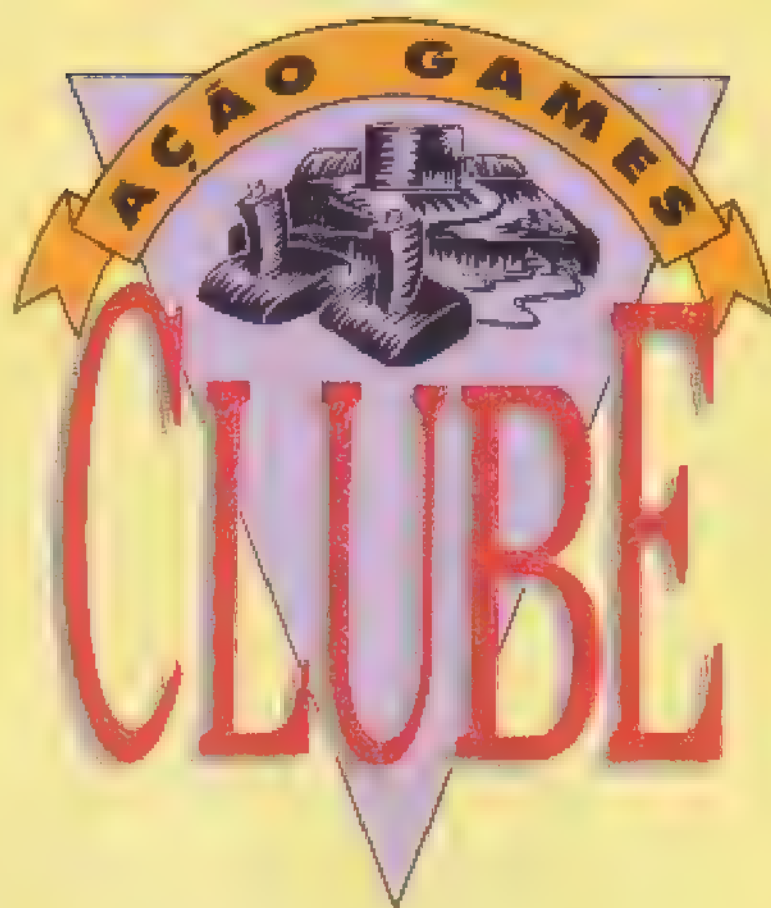
# AGOSTO 1992



## U2 O MAIOR SHOW DA TERRA

**GRÁTIS:**  
THE BEST OFF  
BIZZ - O MELHOR DOS  
7 ANOS DE BIZZ

**LEIA A REVISTA BIZZ.  
PORQUE VOCÊ FAZ  
PARTE DA HISTÓRIA  
DO ROCK.  
NAS BANCAS**



### VENDO

► Vendo cinco cartuchos de Mega Drive em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Leonardo Martins Soares, tel.: (0242) 42-5179.

► Vendo Phantom System e um adaptador J 72, com dois cartuchos com 8 meses de uso. Interessados tratar com Wagner Morello da Silva, tel.: (011) 296-8666.

► Vendo Mega Drive japonês, transcodificado, completo, com uma fita. Interessados tratar com Carlos Eduardo C. Gregolini, tels.: (011) 268-4644 ou 268-8138.

► Vendo fita *Paper Boy* do Master System em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Gustavo Peres da Silva, tel.: (054) 343-1517.

► Vendo dezessete cartuchos Nintendo padrão americano, mais um controle sem fio com câmera lenta e turbo, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Alexandre Proença, tel.: (011) 247-0891.

► Vendo dois videogames padrão Nintendo, sendo um VG 8000 e outro VG 9000 com controles e cinco cartuchos, ou troco tudo por um Mega Drive e um cartucho. Interessados tratar com Aristeu Machado dos Santos, tel.: (069) 421-3750.

► Vendo Master System II

novo, na caixa, com manual, mais dois cartuchos e um controle Powertron sem uso, tudo por bom preço ou troco por Mountain Bike seminova. Interessados tratar com Fábio Dias Salina, Rua Antônio Carlos Lamego, 222, São Paulo — SP, CEP 03807.

► Vendo um Game Boy acompanhado de uma bateria, uma fita e um Case Boy. Interessados tratar com Igor ou Arthur pelo tel.: (011) 887-6956 após as 13h00.

► Vendo Nintendo americano com 27 fitas e 92 jogos, três controles, sendo um Auto Fire, mais capa de proteção e Transcoder. Interessados tratar com Rodrigo Cristiano Ventri, tel.: (011) 215-0799.

► Vendo Dynavision III com sete cartuchos, dois controles turbo, mais manual de instruções, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Luis Sergio M. Câmara, tel.: (0132) 31-5495.

► Vendo um Nintendo americano com oito cartuchos, um Game Boy com Light Boy e três cartuchos, mais um transcoder para Nintendo. Interessados tratar com Fernanda de Castro Bueno, tel.: (011) 62-6897.

► Vendo Atari na caixa seminova com dois controles e nove jogos. Interessados tratar com Antônio Marcus Corrêa, tels.: (0172) 81-4546 ou 81-1967.

► Vendo um Master System com sete cartuchos, óculos 3D e Pistola Light Phaser,

mais um Game Gear com três cartuchos e um adaptador AC, quem comprar tudo ganha um Rapid Fire. Interessados tratar com Ralael de Castro Bueno, tel.: (011) 62-6897.

► Vendo ou troco um Atari na caixa com 10 fitas superinteressantes e 12 jogos, mais um cartucho de Mega Drive 2 em 1 com os jogos *Quack Shot* e *Castle of Illusion*. Interessados tratar com Viviane Bielinski de Oliveira, tel.: (0512) 342-9358.

► Vendo Atari com dois joysticks, seis cartuchos incluindo um cartucho 4 em 1, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Antônio Luiz S. de Souza, Rua Medeiros Neto, 30, apto. 101, Ed. Karol, Jd. Boa Vista Brotas — Salvador — BA, CEP 40240.

► Vendo um computador MSX Gradiente Expert Plus 1.1 completo contendo um monitor, CPU, teclado, dois drives, Data-Corder, joystick e vários discos. Interessados tratar com Marco Antônio Mesquita Politti, tel.: (0192) 77-1034.

► Vendo Nintendo americano destravado e transcodificado com três controles sendo um NES MAX, 17 cartuchos com selo de qualidade Nintendo, uma pistola e também acessórios para micro MSX. Interessados tratar com Miguel Suarez, tel.: (011) 842-2217.

### CLUBES

► **MANIAC GAME WORLD** — Caixa Postal 97455, Nova Friburgo — RJ, CEP 97455. Fundamos um ótimo clube especializado em todos os sistemas de videogames, inclusive em computador PC, fornecemos jornalzinho com dicas e recordes. Para ser sócio basta enviar seus dados e do seu videogame mais 1 foto 3x4 para carteirinha.

► **PHOENIX MEGA CLUB** — Rua QNL, 21, conj. A, Casa 3, Taguatinga — DF, CEP 72150. O Clube destina-se aos maniacos por Master System e Mega Drive. Para ser sócio, mande uma carta solicitando ficha cadastral que deve ser devolvida juntamente com duas fotos 3x4 para carteirinha.



► **THUNDER GAME CLUBE** — Rua Prof. Virgílio da Silveira, 53, Jd. Itália, Itapetininga — P. CEP 18200. Nosso clube recém-formado mas já possui 150 associados, ele fornece um jornal mensal com dicas, informações técnicas, classificados e lançamentos de todos os sistemas de videogames inclusive computadores, para associar-se basta mandar seus dados e de seu videogame juntamente com uma foto 3x4.

► **CVC** — Rua Carioca, 638, apto. 201, Padre Eustáquio — RJ, CEP 30730. Clube de videogames e computadores é para pessoas feras em PC, MSX, Nintendo e Super NES, oferecemos dicas chocantes promovemos concursos, para associar-se basta mandar seus dados juntamente com uma foto 3x4.

## COMPRO

► Compro a edição número 1 e 12 da revista AÇÃO GAMES, em perfeito estado de conservação, preço a combinar. Interessados tratar com Celso Queiroz de Souza, Rua Xossi Guerreiro, 100, Jd. Supira, Feira de Santana — BA, CEP 44100.

► Compro a Edição Especial para PC da revista AÇÃO GAMES número 7-E, mais jogos de PC de meu interesse. Tratar com Douglas Roberto de Almeida, tel. (0192) 33-2954.

► Compro duas fitas do sistema Mega Drive do meu interesse, em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Ricardo, tel. (011) 26-9956.

► Compro os cartuchos Super Mario 1 e 2 ou troco pelos cartuchos Tiger Heli ou Double Dribble. Interessados tratar com André Torres da Silva, Rua G, Qd. 17, Casa 12, Res. Sa Branca, Várzea Grande — MT, CEP 78110.

► Compro os seguintes cartuchos para Nintendo americano: Ninja Gaiden 1, 2 e 3, Tartarus 1 e 2, Double Dragon 2 e 3 e Robocop 1 e 2, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Robson Pastor Alexandre, Rua João Inácio, 160, Calçado — E, CEP 55375-000.

► Compro as edições n.ºs 1 e 2 da revista AÇÃO GAMES, mais cartuchos Ciber Shinobi, Ghouls and Ghosts e Fantasy Star, do Master System. Tratar com Israel Martins, tel.: (067) 761-4775, Campo Grande — MS.

► Compro dez cartuchos para o videogame Atari 2600 em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Lailton Barboza Teles, Praça do Comércio, 7, Centro, CEP 46820, Bonito — BA.

► Compro os seguintes cartuchos para Master System: Rock, Great Basket, Fantasy Star e Shapes and Columns, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Felipe de Souza Campos, tel. (0246) 43-5882.

► Compro os seguintes cartuchos para Mega Drive: Ghouls and Ghosts, Out Run e Rolling Thunder 2 ou vendo um Atari com quatro jogos e dois controles. Interessados tratar com Roberto A. Carvalho Barbosa, tel. (0186) 22-4811.

► Compro o cartucho Double Dragon 2 na caixa em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Cícero Silva de Lima, Rua Prof. Oscar Barreto, 261, São Paulo — SP, CEP 04840.

► Compro a edição número 1 e 6 da revista AÇÃO GAMES em ótimo estado de conservação, pago preço da última edição em banca. Interessados tratar com Fernando Andriago Dias Ferri, tel. (0192) 42-7513.

## TROCO

► Troco Odyssey com cinco jogos, um CCE VG 2800 com 31 jogos, mais dois controles de competição novos, por um Mega Drive com um cartucho, pago diferença. Interessados tratar com Leandro Rogério Bin, tel.: (011) 717-7564.

► Troco Dynavision II com dois joysticks Turbo Jet Control e adaptador A-60, mais um Phantom System com dois controles, pistola e adaptador J 72 e vários cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação, por um Super NES. Interessados tratar com Edvaldo, tel.: (0182) 22-7190.

► Troco cartuchos Karate Kid e Bomber Man, sistema Nintendo, por cartuchos de meu interesse. Interessados tratar com Odorico Carlos, tel.: (011) 869-2215.

► Troco cartucho Robocop sistema Nintendo, por Flintstones. Interessados tratar com Ulrassú Borges Júnior, tel.: (085) 239-2868.

► Troco um Bit System com seis cartuchos, um adaptador e uma pistola por um Mega Drive. Interessados tratar com Fábio Covolo Mazzo, tel. (011) 298-2620.

## DESAFIO

► Desafio qualquer recordista no jogo After Burner 2 do Mega Drive a me vencer. Chego na final do jogo com 32.763.930 pontos. Interessados tratar com Edson Ferreira da Silva Júnior, Rua Soldado Lopes Filho, 156, Deodoro — RJ, CEP 21670.

► Desafio qualquer ser humano capaz de me vencer no jogo Ikari 3 do Phantom System. Entrar em contato com Bruno Martins, Rua Deputado Álvaro Fernandes, 77, ap. 201, Fonseca, Niterói — RJ, CEP 24120.

► Desafio qualquer ser vivo a me vencer no jogo Fighting Masters sistema Mega Drive, vamos ver quem vai mais longe. Interessados tratar com Thiago Carvalho Gulin, tel. (041) 254-6900.



### PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

Os anúncios são GRÁTIS.

# MELHORES ENDEREÇOS

**GAMELÂNDIA** - O Paraíso dos Games  
Setembro é o mês do nosso aniversário:  
Alugue e ganhe um brinde  
Rua Cubatão, 666-A - Fone: (011) 571-2133

**WONDER BROSS** - Traga este anúncio e ganhe desconto nas Locações e nas compras de cartuchos e consoles  
Alameda dos Nhanbiquaras, 1636  
Tel.: (011) 543-7242

**FLASH GAMES** - Venda e troca de cartuchos  
Mega - Super Nintendo - (S. Nes)  
Master Systems - Game Boy - Game Gear  
Nintendo (Nes) - Confira nossas promoções  
Rua Cerro Corá, 689 - Tel.: (011) 864-2559

# NOVA EDIÇÃO

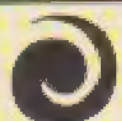


CHEGOU A REVISTA 1000 VÍDEOS.  
UMA SELEÇÃO DOS MAIORES  
E MELHORES FILMES DISPONÍVEIS  
NO MERCADO. ÍNDICE  
DETALHADO. TÍTULOS ORIGINAIS.  
DIRETORES. FICHAS INFORMATIVAS  
E SINOPSES. PARA QUEM  
CURTE VÍDEO, 1000 VÍDEOS,  
ESPECIAL REVISTA SET.

NAS BANCAS







EDITORA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Superintendente: Angelo Rossi

# AÇÃO GAMES

Diretor-Geral: Carlos C. Arruda

## REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Diagramador: Celso Gama, João Alton O. Andrade  
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara  
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho, Revisão - Suzete Stimpel, Fotografia - Ivson, Renata Villa Franca, Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Cerqueira Pereira, Ilustrações - Sérgio Carreiras, Spacca, Consultores - Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Texto - Beto Guimarães, Correspondente Internacional - Angelo Ishi (Japão).

## PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier  
Gerente: Alair Machado  
Gerente de Agências: Miguel Castelo  
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira Junior (SP), Lidia Camarate (RJ).  
Contatos: Claudia Sano de Freitas, Nádia Araújo Lappas, Roberto José Verselles.  
Supervisora de Marketing Publicitário: Marta de Moraes  
Coordenadoras: Igor Ismael Assan, José Soares A. Santos

## COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo  
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato  
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão  
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa  
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abril Press, Rio de Janeiro: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020. Tel: (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: 2ª quinzena de Agosto/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço ao assinante: tel (011) 823-9222

**ANER** Foto: Foto Line LTDA, **IVZ** Reprô S.A. Estúdio Gráfico

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

# NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

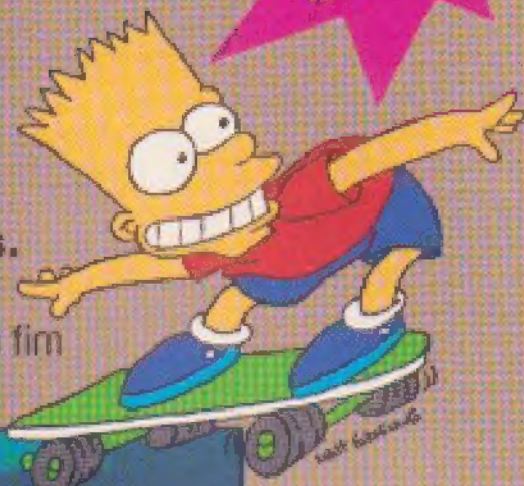
## HOOK

Peter Pan e Capitão Gancho no seu Super NES

## Mega Drive

**BART SIMPSON vs. SPACE MUTANTS**

Explicadinho até o fim



Nintendo  
**B-52** - Uma abelha muito doida

## SHOTS

Os principais lançamentos para o Natal e o sucesso do **Street Fighter**

E dicas, muitas dicas

## LEMMINGS

A solução da última fase



## PRINCE OF PERSIA

Password para 15 potes de energia

## DESERT STRIKE

Invencibilidade!

## EL VIENTO

Mágica instantânea

## TURTLES 4

Manha pra estourar o marcador



**TUDO ISSO E MAIS UM SELO DE BÔNUS PARA A SUA COLEÇÃO!**

**AÇÃO GAMES** é videogame levado a sério



EDITORA  
AZUL

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

### BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

### LETRAS TRADUZIDAS

Fotos e Letras Traduzidas

### SET

Cinema e Vídeo

### SET 1000 VÍDEOS

Seleção dos Melhores Vídeos

### AÇÃO GAMES

O mundo dos Games

### FLUIR

Surf

### CAMINHOS DA TERRA

Natureza, Aventura e Ecologia

### BOA FORMA

Ginástica, Esporte e Saúde

### SAÚDE É VITAL

Prevenção e Saúde

### CARÍCIA

Comportamento Jovem

### HORÓSCOPO

Astrologia

### ASTRA

Esoterismo

### FAMA

Música e Ídolos

### CONTIGO

Atualidades - TV

## NOSSOS ENDEREÇOS

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900. Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo - SP  
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and. s/1533/34 - Centro - 20020 - Fone: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1466 - Rio de Janeiro - RJ  
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. Rua Timbiras 1560-1094 - Ed. City Center-Bairro de Lourdes -30140-MG-Fone: (031) 224-9534-Fax: (031) 226-2059  
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III s/1202 - CEP 70300 DF - Fone: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644  
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 CEP 90060-Porto Alegre-RS Fone/Fax: (051) 223-9528  
Florianópolis: R. José Cândido da Silva 264 cj. 03 Estreito - SC - 88075 - Fone: (0482) 44-8224  
Curitiba: R. Cândido de Abreu 140 - cj. 1008 - 80530 - PR Fone: (041) 234-0439  
Joinville: Rua Bahia 163-89200 - SC - Fone: 33-6186





# PROGAMES

**O MUNDO DOS GAMES**

Endereço para correspondência: Rua Plo XI, 656 - CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

## RECADO ESPECIAL PARA GAMELOCADORAS E VIDEOLOCADORAS

Garantam o seu melhor lucro, comprando na Progames. A Progames está garantindo sua posição de N° 1 no mercado brasileiro de videogames, oferecendo ao melhor preço as

últimas novidades em cartuchos e equipamentos para todos os sistemas.

Consultem nosso Departamento de Revenda.

**Seja você o franquiado Progames de sua localidade.  
Consulte nosso Departamento de Franquia.**

### "ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

**Cidade de São Paulo:**  
Lapa - Rua Plo XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444  
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229  
Tel.: (011) 950.6329  
V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638  
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766  
Tel.: (011) 941.9957  
P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127  
Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224  
Tel.: (011) 876.5531  
Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088  
Tel.: (011) 288.2200  
Pinheiros - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280.3220  
Chácara Sto. Antônio - Rua Octávio Machado, 992  
Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525  
1º andar - Tel.: (011) 209.0971  
Santo André - Rua Pde. Manoel de Paiva, 120  
Tel.: (011) 440.9398  
S. B. do Campo - Rua Municipal, 446  
Tel.: (011) 458.2882  
S. C. do Sul - Rua Amazonas, 898  
Tel.: (011) 441.9429

**Interior de São Paulo:**

**Rio de Janeiro:**

**Brasília:  
Salvador:**

**Senhor do Bonfim:  
João Pessoa:**

**Campo Grande:  
Cuiabá:  
Vitória:**

**Belo Horizonte:**

Bragança Paulista - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230  
Tel.: (011) 433.0998  
S. J. dos Campos - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319  
Tel.: (0123) 41.7250  
Campinas - Av. Andrade Neves, 1654  
Tel.: (0192) 41.6828  
Tijuca - Rua Major Ávila, 242 - Lj. F  
Tel.: (021) 264.8336  
SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311  
Pituba - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Lj. 18  
Tel.: (071) 248.0135  
Rua Juviano Duarte, 38 - Tel.: (075) 841.1776  
Tambau - Av. Nego, 200 - Sl. 112  
Tel.: (083) 226.2369  
Rua Pedro Celestino, 1717 - Tel.: (067) 624.5334  
Av. Isaac Póvoas, 1217 - Tel.: (065) 624.7112  
Praia do Canto - Rua Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1  
Tel.: (027) 225.0639  
Savassi - Av. do Contorno, 6283 - Tel.: (031) 225.8121  
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5  
Tel.: (031) 488.1644



VOCÊS JÁ ESTÃO NA IDADE  
DE CONHECER ESSA MOÇA



**MOÇA MULATA**  
(BEBIDA QUENTE COM CHOCOLATE)

**INGREDIENTES**



- 1 LATA DE LEITE MOÇA
- 3 VEZES E MEIA A MESMA  
MEDIDA DE LEITE
- 2 CASCAS DE CANELA
- 1 TABLETE DE CHOCOLATE MEIO  
AMARGO NESTLÉ (200G)
- NOZ-MOSCADA A GOSTO

**MODO DE PREPARO**

BATA NO LIQUIDIFICADOR O LEITE  
MOÇA, O LEITE E LEVE AO FOGO PARA  
FERVER COM A CANELA, MEXENDO DE  
VEZ EM QUANDO. ASSIM QUE INICIAR A  
FERVURA, ABAIXE O FOGO E ADICIONE  
O CHOCOLATE MEIO AMARGO PICADO,  
MEXENDO ATÉ DERRETER  
COMPLETAMENTE. RETIRE A CANELA,  
DISTRIBUA A CHOCOLATADA EM  
XÍCARAS E POLVILHE A NOZ-MOSCADA.



RENDIMENTO: 5 A 8 PORÇÕES

NESTE INVERNO,  
BEBIDAS QUENTES

**BATEU  
TOMOU**



VOCÊ FAZ E BEBE MARAVILHAS  
COM LEITE MOÇA

